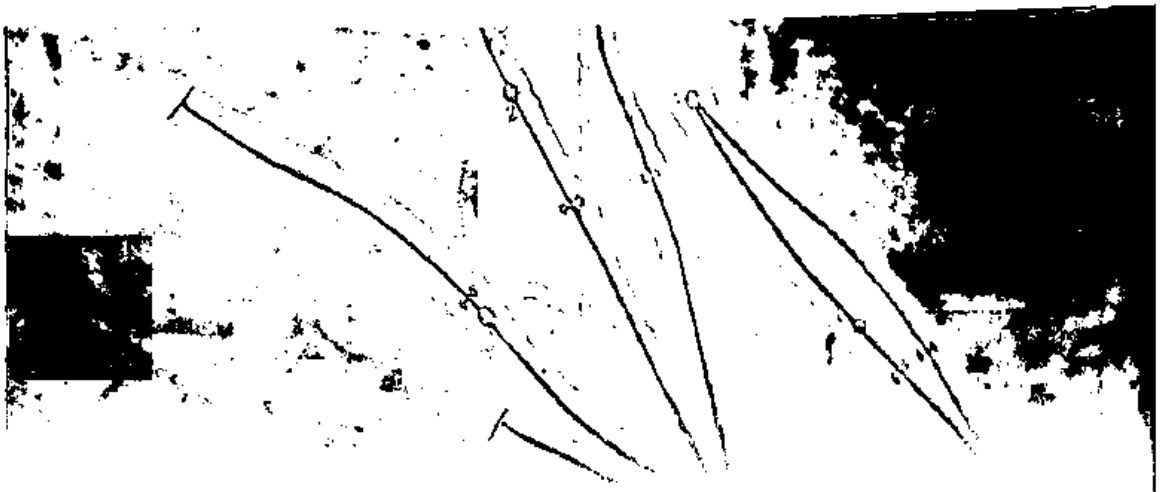


¿Qué subyace al poder seductor del arte? En esta obra Alfred Gell propone una teoría que se aparta radicalmente de las interpretaciones anteriores. Critica que las teorías estéticas adopten una posición demasiado pasiva con respecto de los objetos y, en cambio, hace hincapié en *el arte como forma de acción instrumental*, concibiendo la elaboración de las cosas como medio de influir en los pensamientos y actos de los demás. Los objetos de arte son la materialización de intenciones complejas y sirven de medio para transmitir la agencia social. La conceptualización de Gell conduce a la fusión de los objetos de arte con las personas. El autor también analiza, entre otros temas, la psicología de los patrones y la percepción; el arte y la personalidad; el arte en relación con las prácticas religiosas como la posesión espiritual, la idolatría y la misa católica; y el significado del arte para el artista, el visitante de galerías y el adorador de ídolos.

El detallado razonamiento de Gell —enriquecido por las diversas ilustraciones que lo acompañan, así como por un análisis del arte europeo y «etnográfico»— toca ámbitos relacionados con la filosofía, la psicología y la lingüística. El autor completó la versión inglesa poco antes de su fallecimiento a los 51 años. Esta obra encarna la brillantez de su intelecto, el vivaz ingenio, el vigor y la erudición por los que era tan admirado, y conforma el testimonio duradero de que estuvimos ante uno de los antropólogos con mayor talento de su generación.

«Es una obra notable, ingeniosa, elegante, amplia en su enfoque y brillante en los detalles. El libro sabe qué hacer con los límites de la forma. Aquí vemos la manera por la que la antropología podría superarse a sí misma».

Marilyn Strathern, miembro de la British Academy, catedrática de Antropología, University of Cambridge

«Un logro extraordinario. Gell ofrece una perspectiva innovadora y profunda sobre la agencia colectiva que revoluciona completamente a la antropología del arte, redefine sus objetos de estudio e inspira nuevas conclusiones».

Caroline Humphrey, profesora adjunta de Antropología asiática, University of Cambridge

«Este libro cambia las bases de la perspectiva sobre el arte que mantenían las ciencias humanas (...). Su publicación es un hecho histórico».

Maurice Bloch, miembro de la British Academy, catedrático de Antropología, London School of Economics

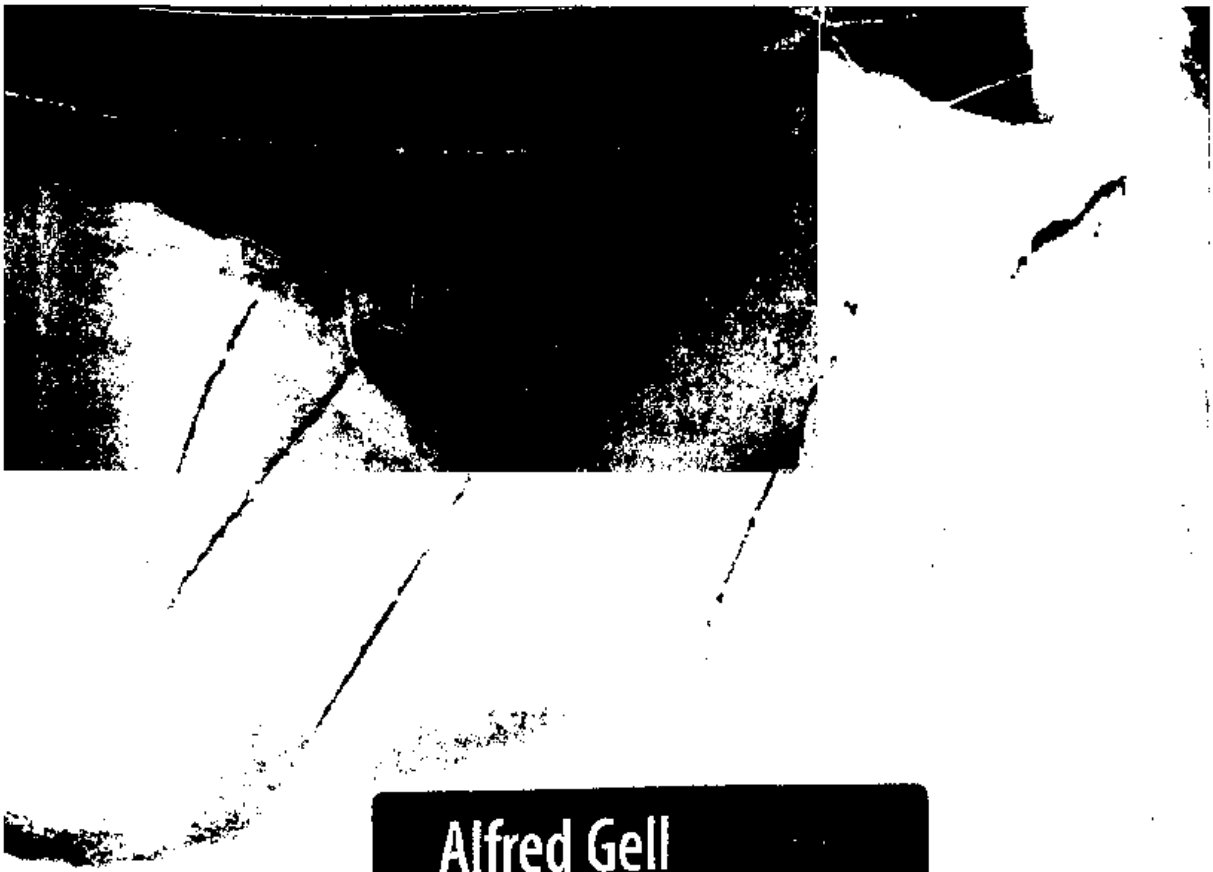
Alfred Gell (1945-1997) trabajaba como profesor adjunto de Antropología en la London School of Economics and Political Science y era miembro de la British Academy. La London School le otorgó de manera póstuma la cátedra que Gell siempre había declinado. El autor publicó tres libros a lo largo de su vida: *Metamorphosis of the Cassowaries* (1975), *The Anthropology of Time* (1992), y *Wrapping in Images: Tattooing in Polynesia* (1993).

sb

www.editorialsb.com
facebook.com/editorialsb

PARADIGMA INDICIAL

SERIE ARTE, ESTÉTICA E IMAGEN



Alfred Gell

ARTE Y AGENCIA

UNA TEORÍA ANTROPOLÓGICA

Presentación y revisión técnica de Guillermo Wilde

SERIE ARTE, ESTÉTICA E IMAGEN

PARADIGMA INDICIAL

sb

COMITÉ CIENTÍFICO ASESOR

Guillaume Boccara
Centre National de la Recherche Scientifique, Francia

Diego Escolar
CRICYT-CONICET

Carlos Fausto
Universidad Federal de Rio de Janeiro, Brasil

Christophe Giudicelli
Universidad de Rennes 2, Francia

Jaime Valenzuela Marquez
Pontificia Universidad Católica de Chile

Federico Navarrete
Universidad Nacional Autónoma Metropolitana, México

Johannes Neurath
Instituto Nacional de Antropología, México

Akira Saito
Museo Nacional de Etnología, Japón

Gabriela Siracusano
CONICET- Universidad Nacional de Tres de Febrero

Beatriz Vitar
Universidad de Sevilla, España

Alfred Gell

ARTE Y AGENCIA

UNA TEORÍA ANTROPOLÓGICA

Presentación y revisión técnica de Guillermo Wilde

Con la colaboración de Gonzalo Araoz

sb

Buenos Aires • México • Madrid

Gell, Alfred
Arte y agencia : una teoría antropológica / Alfred Gell. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : SB, 2016.
336 p. ; 23 x 16 cm. - (Paradigma indicial / Wilde, Guillermo; 25)

Traducción de: Ramsés Cabrera.
ISBN 978-987-1984-58-9

1. Antropología. 2. Antropología Cultural. 3. Arte. I. Cabrera, Ramsés, trad. II. Título.
CDD 301

Edición original en inglés: *Art and Agency. An Anthropological Theory.* Autor: Alfred Gell.
ISBN: 978-0-19-828014-9. Primera edición de 1998. Oxford University Press
© 1998, Alfred Gell
© 1998, Oxford University Press, Great Clarendon Street, Oxford ox2 6dp

Título de la obra en español: *Arte y agencia. Una teoría antropológica*
Autor: Alfred Gell
ISBN: 978-987-1256-58-9

© 2016, Sb editorial, para la edición en habla hispana

1ª edición en español: Buenos Aires, mayo de 2016

Director General: Andrés C. Telesca

Director de colección: Guillermo Wilde (guillermowilde@gmail.com)

Traducción del inglés: Ramsés Cabrera Olivares (ramsestradu@gmail.com)

Diseño de cubierta e interior: Cecilia Ricci (riccicecilia2004@gmail.com)

Queda hecho el depósito que marca la Ley 11.723
Libro de edición argentina - Impreso en Argentina - *Made in Argentina*

Distribuye en Argentina: Waldhuter Libros · Pavón 2636 - C1248AAS - Ciudad de Buenos Aires, Argentina
(+54) (11) 6091-4786 | 3221-5195 · www.waldhuter.com.ar · francisco@waldhuter.com.ar

Distribuye en México: RGS Libros · Av. Progreso 202, Col. Escandón, 11800, Del. Miguel Hidalgo, México
(+52) (55) 55152922 | 55154964 | 55164261 · www.rgslibros.com · fernando@lyesa.com

Distribuye en España: Tarahumara Libros · Calle de la Paloma, 6 - 28005 - Madrid, España
(+34) 913 65 62 21 · www.tarahumaralibros.com · bea@tarahumaralibros.com

Dedicado a Simeran
con amor

Alfred Gell
1945-1997

Reconocimientos

Este libro es crónica de un momento trascendental y triste para los muchos que amamos y admiramos a Alfred, y un cataclismo para mí, mi hijo Rohan y mis suegros. Alfred inició el capítulo final justo después de que le confirmaran que su enfermedad no tenía cura y durante las semanas siguientes dedicó un tiempo considerable a dar instrucciones claras sobre la publicación póstuma. Confiaba totalmente en Peter Momtchiloff, de Oxford University Press, con quien ya había colaborado antes. Me complace dar testimonio de que Peter reciprocó tal confianza en los meses posteriores a la muerte de Alfred, al cabo de tres días de publicar el manuscrito. Salvo dos ilustraciones del capítulo 8, el libro parece estar exactamente como Alfred lo dejó. Es un primer borrador escrito durante tres semanas intensas en las vacaciones de Pascuas de 1996. Alfred quería dibujar a mano muchas de las ilustraciones fotográficas y empezó a tomar notas para revisar el manuscrito poco antes de enfermar. Con la bendición de una implacable alegría y buen humor, estaba contento y agradecido porque le concedieran suficiente tiempo para completar un libro sobre arte, el ámbito que lo cautivaba y en el que se deleitaba de verdad. Además, quedó satisfecho con el producto final.

Es necesario aclarar que las personas que aquí se enumeran eran colaboradores cuyo compromiso con la publicación del libro, si bien era diferente del mío, surgió de un trato personal directo con Alfred. Stephen y Christine Hugh-Jones estudiaron en la escuela con él. Stephen invirtió muchas horas de su tiempo en escanear las ilustraciones para que enviáramos el manuscrito a la editorial mientras Alfred aún vivía, tarea que compaginó con cuidar de Rohan, a lo que siempre se mostró solícito. Junto con Christine, le brindó a Alfred su afectuosa compañía durante sus últimas semanas. Alfred, al que nunca le faltaba la palabra en la boca, guardaba un silencio significativo cuando supo que Stephen le dedicaba tanto esfuerzo. Nicholas Thomas y Alfred habían disfrutado de una asociación intelectual estimulante para ambos que se convirtió en una íntima amistad con el paso de muchos años. Sería justo decir que Nicholas ha asumido un papel tan activo como el mío en lo concerniente

a la publicación. Chris Pinney ofreció apoyo moral e intelectual constante, y Michael O'Hanlon obtuvo los permisos necesarios para las ilustraciones del British Museum. Otros amigos de Alfred y míos –en concreto, Don Gardner, Carrie Humphrey, Eric Hirsch, Marilyn Strathern, Susanne Küchler y Howard Morphy– atendieron varias cuestiones que surgieron durante la publicación. Susan Gell, la madre de Alfred, y Trudi Binns volvieron a dibujar algunas ilustraciones siguiendo los bocetos indicados por él.

Por razones distintas a las que he mencionado antes, me gustaría agradecer a quienes han respondido a mis peticiones de ayuda: Anita Hurley, Don Manning, Paul Caldwell, Aidan Baker, Alison Deeprose y Madhu Khanna. Las siguientes instituciones, en un acto de generosidad, condonaron los gastos comunes de reproducción: el British Museum, Londres; el Musée de l'Homme, París; el Haddon Museum, Cambridge; el Naprstek Museum of Asian, African and American Culture, Praga; el Rijksmuseum voor Volkenkunde, Leiden; y el Germanisches Nationalmuseum, Núremberg. Finalmente, deseo anotar una deuda personal que tengo con Robert Ritter de Oxford University Press. Como encargado de la producción de un libro complicado, Robert me ha impresionado con su sensibilidad, su paciencia y su cercanía constantes al tratar conmigo.

Debo un agradecimiento especial al editor de este libro, Andrés C. Telesca, y al traductor, Ramsés Cabrera. Las circunstancias en las cuales se escribió el texto fueron extremas. A Alfred le quedaban solo unos pocos meses de vida para terminar lo que había comenzado en el tiempo de Pascua del año en que se le diagnosticó su enfermedad, y el manuscrito fue enviado para su publicación apenas dos días antes de su muerte. Los muchos errores editoriales que permanecieron en la edición inglesa, finalmente, se rectificaron en esta traducción española. El traductor se dio cuenta, por ejemplo, de que «Mary la acuchilladora», mencionada en la página 62 de la versión original, no había utilizado un cuchillo como se había escrito anteriormente, sino un hacha; y de que el trampantojo de la cabeza de Medusa en el espejo de Perseo, mencionado en la página 31, no lo había pintado Parmigianino, sino Caravaggio. Las correcciones introducidas en la traducción española se incluirán en la versión original en inglés.

Simeran Gell
Cambridge, 2016

Índice de contenido

Índice de figuras y tablas 15

Presentación: *Arte y agencia*: más allá de Alfred Gell 21
(Guillermo Wilde y Gonzalo Araoz)

El giro hacia el arte 21
Una teoría antropológica del arte 23
Arte como agencia e intencionalidad 24
Tecnologías del encantamiento 25
Objetos distribuidos y personas fractales 26
Protenciones de Gell 27

1. Definición del problema: necesidad de una antropología del arte 31

1.1. ¿Es posible una teoría antropológica del arte visual? 31
1.2. El objeto de arte 35
1.3. La sociología del arte 38
1.4. La silueta de una teoría antropológica 41

2. La teoría de la trama de arte *(Art Nexus)* 43

2.1. La construcción de una teoría: términos y relaciones 43
2.2. El índice 44
2.3. La abducción 45
2.4. El agente social 47
2.5. Las «cosas» como agentes sociales 49
2.5.1. La solución a la paradoja 51
2.5.2. Agentes y pacientes 53
2.6. El artista 55
2.7. El destinatario *(recipient)* 56
2.8. El prototipo 57
2.9. Resumen 59

3. La trama de arte y el índice 61
3.1. La tabla de relaciones agente-paciente entre los cuatro términos básicos 61
3.2. Índice A ⟶ artista P 61
3.3. Índice A ⟶ destinatario P 64
3.4. Índice A ⟶ prototipo P 66
3.5. Artista A ⟶ índice P 66
3.6. Destinatario A ⟶ índice P 67
3.7. Prototipo A ⟶ índice P 68
3.8. La importancia central del índice 69
3.8.1. La lógica de los agentes y pacientes «primarios» y «secundarios» 70
3.9. Las expresiones «ilegítimas» 72
3.10. Índice A ⟶ índice P 75
3.11. Artista A ⟶ artista P 80
3.12. Destinatario A ⟶ destinatario P 82
3.13. Prototipo A ⟶ prototipo P 83

4. La involución del índice en la trama de arte 87
4.1. El engarzado jerárquico de las relaciones agente-paciente 87
4.2. El efecto de las sustituciones 88
4.3. Las estructuras de árbol 90
4.4. Estructuras de árbol más complejas: el fetiche de clavos 96

5. El origen del índice 103
5.1. La agencia 103
5.2. La cautivación 105

6. La crítica del índice 111
6.1. Sobre el arte decorativo 111
6.2. El apego 112
6.3. El patrón decorativo: índice A ⟶ índice P 114
6.4. La simetría y la apariencia de animación 116
6.5. Los patrones complejos 118
6.6. Los patrones complejos como «asunto pendiente» 119
6.7. El gusto y la chabacanería 120
6.8. El patrón apotropaico 122
6.9. Los *kolam* 124

6.10. Los *kolam*, el tatuaje y el laberinto de Creta 126
6.11. Los dibujos en la arena de Malakula y la tierra de los muertos 130
6.12. Dibujo y danza 134

7. La persona distribuida 137
7.1. Mímesis y hechicería 137
7.2. La facultad mimética 140
7.3. La hechicería por imagen 143
7.4. La teoría epicúrea de los «simulacros voladores» como partes del cuerpo 146
7.5. De la hechicería al culto de las imágenes 148
7.6. La decorticación y el intercambio de índices: el to'o tahitiano 151
7.7. Darshan: el testimonio como agencia 159
7.8. Animismo y antropomorfismo 164
7.8.1. De leños y piedras 166
7.9. Nociones externas e internas de agencia 170
7.10. La animación de los ídolos: estrategia externalista 177
7.11. Los ídolos concéntricos y la personalidad fractal 181
7.12. Los ritos de consagración 189
7.13. Conclusión: de lo individual a lo colectivo 199

8. Estilo y cultura 201
8.1. Sobre el concepto de estilo 201
8.2. Hanson sobre el estilo y la cultura 206
8.3. El estilo y la importancia cognitiva 209
8.4. El análisis formal y la quimera lingüística 210
8.5. La sinécdoque: ejes de coherencia en las unidades estilísticas 212
8.6. El *corpus* marquesano 215
8.7. La tabla de motivos *etua* 218
8.8. Del *hope vehine* al *vai o Kena* 221
8.9. Del *hope vehine* al *kake o kea* 224
8.10. Del *etua* a la forma de cara *(mata hoata)* 228
8.11. Del mata *hoata al ipu*: otras formas de cara 231
8.12. Otras transformaciones de motivos 235
8.13. La inversión figura-fondo (diademas de caparazón de tortuga) 237
8.14. De dos a tres dimensiones 239
8.15. La inversión especular y el desdoblamiento de la representación: coronas de caparazón 241

8.16. Las imágenes bifrontes: transformaciones de escala 246
8.17. Multiplicación, trasposición y formación de probóscide: mangos de abanico 252
8.18. Continuación: los zancos 255
8.19. *U'u*: el *tiki* triplemente doble definitivo 260
8.20. Fusión: el arte narrativo de los pendientes 263
8.21. Conclusión: la coherencia en el arte y las relaciones sociales marquesanos 266

9. Conclusión: la mente extendida 273

9.1. Los objetos distribuidos 273
9.2. El malangan 276
9.3. El Kula de la isla Gawa 281
9.4. La *œuvre* de un artista como objeto distribuido 285
9.5. La *œuvre* de Marcel Duchamp 296
9.6. La casa de reunión maorí 306

Bibliografía 315

Índice terminológico y onomástico 323

Índice de figuras y tablas

Figuras

1.2/1	Escudo asmat	37
3.8.1/1	El índice como punto central de la trama de arte	72
3.10/1	El índice hecho por *sí* mismo	75
3.10/2	Parece como si el disco negro «quisiera» regresar al centro del cuadrado	77
3.10/3	La causalidad hecha visible: detalle de *El rapto de Proserpina*, de Bernini	79
4.2/1	El prototipo como agente: *Samuel Johnson*, por Reynolds	89
4.3/1	Los niveles múltiples de agencia en el índice	90
4.3/2	El engarzado jerárquico de relaciones agente-paciente	91
4.4/1	Fetiches de clavos procedentes del Congo, África	97
4.4/2	El fetiche como índice de agencia acumulada y como el nudo visible que unifica una sucesión invisible de relaciones espaciotemporales	98
4.4/3	*La señora Pankhurst*, de Mary Richardson: la *Venus del espejo* de Velázquez acuchillada por Mary Richardson, 1914	99
4.4/4	El espacio biográfico compartido de personas e imágenes	102
5.2/1	Plancha colocada en la proa de una canoa trobriandesa	107
6.2/1	Contenedores de caliza del pueblo iatmul	113
6.3/1	La estructura jerárquica del índice decorativo	115
6.4/1	Los movimientos básicos de la formación de patrones	116
6.4/2	La repetición lineal de un único motivo: patrón simple	116
6.5/1	La orientación multidimensional de un motivo único: el patrón complejo	118
6.5/2	El patrón como trampa mental: reflexión con desplazamiento e inversión figura-fondo	119
6.8/1	Nudo celta: patrón apotropaico	124

6.9/1	Diseño *kolam:* el patrón como trampa topológica	125
6.9/2	El elemento constituyente del *kolam*	125
6.10/1	Comparación de los diseños de *kolam,* tatuaje y moneda	127
6.10/2	Serie que ilustra cómo se conectan los puntos al formar el diseñode laberinto cretense	129
6.10/3	El gran laberinto romano de Pula, Croacia	129
6.11/1	Esquema dibujado por los habitantes de Ambrym para explicar su sistema de parentesco	131
6.11/2	Esquema de Lévi-Strauss para explicar el parentesco en el pueblo aranda	131
6.11/3	Dibujos malakulenses en la arena	132
6.11/4	*Nahal:* «el Camino»	133
6.12/1	La actuación como complemento del arte gráfico: trayectoria del bailarín malakulense	135
6.12/2	El vuelo del halcón, de lugar en lugar	135
7.3/1	La hechicería por imagen y la agencia paradójica de la representación	145
7.5/1	La circularidad de los intercambios productivos entre la *mauri* índice y el *hau* prototipo	151
7.6/1	Un *ti'i* benigno como piedra volcánica del crecimiento	152
7.6/2	*To'o* de Oro envuelto en el trenzado para ocultarlo a la vista	154
7.6/3	*Ti'i* de hechicería con una cavidad posterior para alojar plumas y otros restos	155
7.7/1	Santoshi Maa	162
7.7/2	El intercambio ocular como medio de la intersubjetividad	164
7.11/1	El dios fractal: *A'a* de Rurutu	183
7.11/2	La personalidad genealógica objetivada: dios vara de las islas Cook	183
7.11/3	«Virgen abridera»	187
7.11/4	Paralelismo hindú a la «virgen abridera»: el dios mono Hánuman descubre a Rama y a Sita en su pecho	188
7.12/1	La «semilla del mundo»: *salagrama*	191
7.12/2	Una *kumari* con el tercer ojo pintado	198
8.7/1	*Etua*: diagrama clasificatorio del principal motivo marquesano	218
8.7/2	Rotación en el plano en la formación de dos clases de *etua* ilustradas por Steinen	219
8.7/3	Reflexión y rotación en la formación de los *etua* L, M y N de la figura 8.7/1	220

8.7/4	La orientación geométrica afecta el cambio de los motivos: del *etua* al *kea*, motivo de tortuga que se tatúan las mujeres	221
8.8/1	El *etua* O de la figura 8.7/1 se desliza gradualmente para convertirse en la clase de motivos *hope vehine*	221
8.8/2	Del *etua sentado* al *hope vehine*	222
8.8/3	Del *hope vehine* al *vai o Kena*	223
8.9/1	La transformación cartesiana de un *hope vehine* da como resultado un *kake* (tipo I)	224
8.9/2	*Kake* generado a partir de un *hope vehine:* duplicación, rotación y reflexión	224
8.9/3	Transformación cartesiana con rotación: de un *etua* sentado a un *kake* (tipo II)	225
8.9/4	Faja que viste la jefa de la tribu, con un *kake* de tipo III	226
8.9/5	Tatuajes para mujeres con motivos de *kea* o tortuga, registrados por Steinen	227
8.9/6	Una tortuga compuesta de tortugas: motivos *kea* sobre una terrina con forma de tortuga	227
8.9/7	Tatuaje de tortuga *kea* «realista» registrado por Langsdorff	228
8.10/1	*Etua* sentado transformado por hipostatización en *mata hoata*	229
8.10/2	*Mata hoata* encontrado por Steinen en los tatuajes de hombres	229
8.10/3	El tatuaje *mata hoata* presenta una clara inclinación hacia el *etua*	230
8.10/4	Del *mata hoata* al motivo *vau,* obtenido al añadir espirales	230
8.11/1	Del *mata hoata doble* al *ipu*	231
8.11/2	Máscara, elaborada con tela de *tapa,* que presenta «ojos» de *ipu*	231
8.11/3	Diseño 1 de «cara en la mano»	232
8.11/4	Diseño 2 de «cara en la mano»	232
8.11/5	*Poriri* o «molusco enrollado» como forma de cara	233
8.11/6	Grabado de Langsdorff de 1813: guerrero joven con tatuajes de ojos y caras	234
8.12/1	Motivos de roseta	235
8.12/2	Jerarquización: motivos de «dientes» o *niho*	236
8.12/3	Banda *aniatu* que alterna e invierte motivos *etua* de tipo t, encontrados en la figura 8.7/1	236
8.13/1	Inversión figura-fondo y jerarquización: disco grabado en caparazón de tortuga	237
8.13/2	De los ojos al lagarto: la derivación evolutiva de Steinen en los extremos de las diademas	238

8.14/1 De tres a dos dimensiones en el arte occidental: la vista trasera de la imagen como la parte posterior del prototipo 240
8.15/1 De las dos a las tres dimensiones en el arte marquesano: proporcionar una parte trasera a las imágenes 242
8.15/2 Lévi-Strauss 1963: el desdoblamiento de la representación y la imagen bifronte en el arte de las tribus amerindias del noroeste 243
8.16/1 Terraza de piedra de una plataforma ritual 247
8.16/2 *Makii-taua-pepe*: diosa en parto 247
8.16/3 Postes de madera esculpidos en dos dimensiones 249
8.16/4 El *tiki* doble en los adornos para el cabello elaborados en hueso con un motivo *hakenkreuz* por detrás, segunda fila 250
8.16/5 El motivo h*akenkreuz:* variante del *etua* mediante el *hope vehine* 250
8.16/6 Las normas las de proporciones corporales en el arte marquesano 251
8.17/1 La proliferación artística marquesana: mangos de abanico divididos en varios segmentos con orientaciones distintas 253
8.17/2 Mango de doble ancla con una cabeza adaptada morfológicamente 254
8.17/3 Mango de mosqueador procedente de las islas Australes, con una probóscide similar 254
8.18/1 Zanco sencillo con una cara rudimentaria en la base 256
8.18/2 De una cara rudimentaria, a una segunda figura completa: zanco 257
8.18/3 Transformación del complejo nariz-boca en una probóscide 257
8.18/4 Zanco con figuras múltiples y un trasero expuesto 258
8.18/5 Zanco con una figura sometida a duplicación y rotación 258
8.18/6 Zanco con proliferación máxima: ocho figuras *etua* 259
8.19/1 Garrote *u'u* con abundantes rostros protectores 261
8.19/2 Modelo figurativo del *u'u,* que muestra una imagen secundaria en la parte trasera 262
8.19/3 Garrote *u'u* que ejemplifica el modelo de Steinen, con una cabeza secundaria que protege la «parte trasera de la parte trasera» del garrote 262
8.20/1 Arte narrativo: «las hijas de Pahuatiti en su columpio», representadas en varios pendientes 264
8.20/2 Pendiente del mito del columpio que se desplaza al motivo *etua* o *mata hoata* 264

8.20/3 Pendientes que representan el mito obstétrico en una fusión de cuerpos 265
9.2/1 Escultura *malangan* 277
9.4/1 La *œuvre* del artista como objeto distribuido 288
9.4/2 Versión del diagrama elaborado por Husserl sobre la conciencia del tiempo 292
9.5/1 *El gran vidrio,* o *La novia desnudada por sus solteros, incluso,* por Marcel Duchamp 300
9.5/2 *La red de zurcidos,* por Marcel Duchamp 301
9.5/3 *Chico y chica en primavera,* por Marcel Duchamp (1911) 302
9.6/1 La casa de reunión maorí como índice colectivo de poder comunitario 306
9.6/2 Patrones *kowhaiwhai:* parte de la veranda o porche de la gran casa de Ngati-Porou en Wai-o-Matatini 309
9.6/3 La casa de reunión maorí como objeto distribuido en el espacio-tiempo 310

Tablas

1. La trama de arte 63

Presentación
Arte y agencia: más allá de Alfred Gell

La publicación en lengua española de la última obra del antropólogo británico Alfred Gell (1945-1997) es un hecho digno de celebrarse. La primera aparición póstuma de *Arte y agencia* en 1998, además de tener un gran impacto en la antropología, incubaba también lo que más tarde se transformaría en un giro fundamental en la mirada convencional del arte. Desde entonces, esta singular obra viene motivando continuos debates en la antropología y más allá de ella. Conviene partir de un breve recorrido por el contexto de cambio intelectual en que la obra nació y creció, anticipando temas y discusiones plenamente vigentes en la teoría social contemporánea.

El giro hacia el arte

La primera clave contextual de lectura de *Arte y agencia* se relaciona con un primer movimiento, representado por el debate en torno de los objetos y la materialidad, particularmente revitalizado a partir de los años 90. Aunque la reflexión sobre estos temas había sido una preocupación central de la antropología desde sus orígenes, durante la segunda mitad del siglo XX fue relegada a un plano secundario. Dejando fuera la obra *sui generis* de Lévi-Strauss (1908-2009), que siempre manifestó una preocupación estética, puede decirse que el reingreso del arte a la antropología se produjo en el mundo anglosajón a fines de los años setenta por dos vías: los estudios de la «cultura material» en el marco de la arqueología culturalista y la antropología simbólica.[1] Desde el siglo XXI, la recuperación y relectura de la obra clásica del antropólogo francés Marcel Mauss (1872-1950) pronunció el interés por la materialidad en asociación con la cuestión de las técnicas, la corporalidad y la noción de persona. Especialmente en Inglaterra y en Francia, la nueva antropología de las tecnologías, las tradiciones técnicas de conocimiento y la fenomenología de los diseños y paisajes nace de estas conjunciones, también atravesadas por la filosofía, la

1 Morphy, Howard. 2002. «The Anthropology of Art». *Companion encyclopedia of anthropology, Routledge reference*. Ingold, Tim (ed.). London: Routledge.

arquitectura y las ciencias cognitivas.[2] La mayor parte de estos materiales ha permanecido desconocida al público hispano parlante.

El segundo movimiento, desarrollado al menos en los últimos quince años, se inscribe en la crítica poscolonial de las divisiones de la modernidad (nosotros-otros, naturaleza-cultura, humano-no humano, sujeto-objeto, materia-espíritu, centro-periferia, etc.), uno de cuyos efectos concretos ha sido el cuestionamiento de las divisiones clásicas del arte y la transformación y multiplicación de criterios de exposición de los objetos etnográficos. En occidente, las artes visuales habían sido un terreno privilegiado para la construcción de grandes divisiones del tipo «arte versus artesanía/folklore/objeto etnográfico» que se solapaban con otras más amplias, destinadas a acentuar una mirada exotizante de las culturas no occidentales. Según el caso, los objetos del «arte primitivo» se convirtieron en instrumentos de lucha política, reivindicación étnica y denuncia de la expoliación colonial, de exaltación romántica, o de afirmación o crítica de las divisiones de la modernidad. El Museo del Quai Branly de París, inaugurado en 2006, uno de los más visitados de Francia, el Museo del Indio Americano, de la Smithsonian Institution, abierto en los Estados Unidos en 2004, o el ambicioso megaproyecto del Humboldt-Forum en Alemania son algunos ejemplos ilustrativos de diferentes tendencias que han recibido tanto elogios como cuestionamientos en los años recientes. Aunque la búsqueda de cualidades estéticas en los objetos etnográficos según criterios universales («obra», artista, genio, creación, repertorio, etc.) buscó revertir algunas tendencias anteriores, las antiguas divisiones no fueron completamente cuestionadas. El «arte etnográfico» continuó siendo evaluado por los públicos cultos según los criterios hegemónicos del arte occidental, marcado por la autonomía del campo artístico. Como sea, el giro principal estuvo marcado por la necesidad de producir un acercamiento simétrico (Latour sensu) a las tradiciones culturales del mundo, incluyendo en su repertorio a la propia tradición occidental, como una más entre otras tradiciones.[3] Como veremos, la teoría de Gell se inserta en esta orientación simétrica, pero produce un corrimiento radical en términos conceptuales con respecto a la perspectiva estética convencional.

Uno de los efectos más notorios de estos movimientos en el campo antropológico se vio reflejado en una diversidad de estudios dedicados a la producción de «arte étnico» como objeto de circulación y apropiación en diversos circuitos comerciales y turísticos, y un número creciente de literatura dedicada

2 Lemonnier, Pierre. 1993. *Technological choices: transformation in material cultures since the Neolithic, Material cultures.* London: Routledge. Ingold, Tim. 2007. *Lines: a brief history.* London: Routledge. Uno de los centros más productivos de los estudios sobre la materialidad es el University College de la universidad de Londres. Pueden encontrarse referencias y debates en el siguiente blog: [http://www.materialworldblog.com/] Consultado el 26 de noviembre de 2015.

3 Latour, Bruno. 2007. *Nunca fuimos modernos. Ensayo de antropología simétrica.* Buenos Aires: Siglo XXI.

al abordaje crítico de las exposiciones y los museo.[4] Otro efecto inmediato tuvo impacto en la metodología antropológica. Después de la crisis de la representación que afectó a la disciplina a mediados de los años 80, se sucedieron una serie de experimentaciones que buscaron acercar la etnografía a la experiencia artística (fundamentalmente a las artes visuales) a través de apropiaciones cruzadas. Las limitaciones metodológicas de la antropología y el impulso que recibió en la antropología británica la realización de encuentros, talleres y publicaciones orientados a incentivar la colaboración entre artistas y antropólogos, remite a algunas de las inquietudes que el propio Gell había manifestado en los últimos años de su vida.[5]

El lugar de la obra de Alfred Gell frente a estos hechos y movimientos es múltiple. Se ubica en el momento fundacional de algunos de ellos, al tiempo que forma parte del flujo de ideas y debates que hoy tienen plena vigencia, codifica también inquietudes y preguntas que aún quedan por responder.

Una teoría antropológica del arte

Arte y agencia es un tratado fundamental sobre las relaciones entre arte y antropología. Al tiempo que compendia y retoma los principales debates en torno de las figuraciones visuales, expande radicalmente la mirada hacia el arte *de* y *en* la vida social. Desde sus orígenes la antropología manifestó un interés continuado por el arte, aunque mantuvo con éste una relación ambivalente en la medida que afectaba el estatuto mismo de la disciplina, entre las humanidades y las ciencias sociales. En el curso de un siglo, la preocupación inicial por los orígenes de las representaciones figurativas fue derivando hacia el estudio de las características formales y semánticas de la llamada «cultura material» y la indagación sobre patrones estéticos de alcance universal primero, y contextos particulares de significado, después. Tanto por medio del análisis de los rasgos formales, como a través de la reconstrucción del contexto cultural, los diferentes enfoques de la

4 Thomas, Nicholas. 1991. *Entangled objects: exchange, material culture, and colonialism in the Pacific*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press. Marcus, George E. y Fred R. Myers. 1995. *The traffic in culture: refiguring art and anthropology*. Berkeley: University of California Press. Edwards, Elizabeth, Chris Gosden y Ruth B. Phillips. 2006. *Sensible objects: colonialism, museums, and material culture*. English ed, *Wenner-Gren international symposium series*. Oxford: Berg. Price, Sally. 2007. *Paris primitive: Jacques Chirac's museum on the Quai Branly*. Chicago: University of Chicago Press. Phillips, Ruth B. y Christopher B. Steiner. 1999. *Unpacking culture: art and commodity in colonial and postcolonial worlds*. Berkeley: University of California Press. L'Estoile, Benoît de. 2007. *Le goût des autres: de l'exposition coloniale aux arts premiers*. Paris: Flammarion.

5 Estas preocupaciones son explícitas en la introducción de Gell a una colección póstuma de ensayos editada por su amigo Eric Hirsch con el título de *The art of Anthropology*, en la que Gell refiere a su recorrido como antropólogo. Entre los encuentros más importantes sobre arte y antropología realizados en Inglaterra cabe mencionar «Fieldworks, Dialogues between Art and Anthropology», organizado por Arnd Schneider y Christopher Wright en el Museo Tate Modern (2003). De este y otros encuentros surgieron varias publicaciones organizadas por Arnd Schneider y Christopher Wright: *Contemporary art and anthropology* (2006), *Between art and anthropology: contemporary ethnographic practice* (2010) y *Anthropology and art Practice* (2013).

antropología del arte, procuraron hacer inteligible la producción y circulación de los objetos visuales nativos, a partir de una reflexión sobre su naturaleza y las características de su eficacia simbólica y ritual, es decir, comprendiendo la lógica de las diferentes expresiones en sus propios términos, y más allá de un campo artístico autónomo.[6] Pese a la abundancia de trabajos dedicados a la producción estética indígena, la antropología del arte generalmente quedó atrapada en la discusión sobre los alcances, particulares o universales, de las valoraciones y categorías estéticas, y los debates derivados en torno de la antinomia forma-función. La obra de Gell escapa agudamente a la trampa de estas antinomias.

La primera provocación de *Arte y agencia* consiste en afirmar que pese a que puedan encontrarse aquí y allá formulaciones programáticas, la antropología nunca produjo una teoría propiamente antropológica del arte. Para Gell, la mayor parte de los estudios anteriores se inscribieron en una aproximación estética, semiótica o lingüística, proyectando innecesariamente los intereses de enfoques distintos a la antropología. La propuesta de Gell es analizar las producciones artísticas (occidentales y no occidentales) a partir de un esquema de relaciones en donde no prima tanto la interpretación de significados simbólicos de objetos particulares como la reconstrucción de los vectores de causalidad (o intencionalidad) que los provocaron. Es decir, más allá de que consideremos artístico o no a los objetos en cuestión, lo que importa es insertarlos en la red de relaciones que los originó y, dentro de la misma red, identificar los efectos o respuestas que estos objetos producen en el receptor (el destinatario, o «recipient» según Gell) o reciben de otros elementos de la cadena de intencionalidades.[7] Al reemplazar el análisis de la estética por el de la intencionalidad, Gell produce un giro analítico fundamental.

Arte como agencia e intencionalidad

Los objetos fundamentalmente constituyen «índices» de las relaciones sociales que los originaron. El trabajo de la antropología consiste en reconstruir

6 Sin ser exhaustivos podemos mencionar algunas obras panorámicas de antropología del arte aparecidas desde los años 70. Por ejemplo, Otten, Charlotte (ed.). 1971. *Anthropology and Art: Readings in Cross-Cultural Aesthetics*. Austin: University of Texas Press. Jopling, Carol F. 1971. *Art and Aesthetics in Primitive Societies: A Critical Anthology*. New York: Dutton. Forge, Anthony. 1973. *Primitive Art and Society*. London: Oxford University Press. Layton, Robert. 1991. *The anthropology of art*. Cambridge: Cambridge University Press. Coote, Jeremy y Anthony Shelton (eds.). 1992. *Anthropology, art, and aesthetics*. Oxford. Clarendon. Entre los pocos ensayos traducidos al español, cabe mencionar Geertz, Clifford. 1994. «El arte como sistema cultural». *Conocimiento local. Ensayos sobre la interpretación de las culturas*. Barcelona: Paidós. En ese ensayo, en diálogo con la perspectiva de Michael Baxandall, Geertz aboga por el análisis de la incrustación del arte en valores y significados culturales más amplios.

7 Bloch, Maurice. 2009. «Une nouvelle théorie de l'art». Estudio preliminar a la edición francesa de Gell, Alfred 2009 *L'art et ses agents. Une théorie anthropologique*. Bruselas: Les presses du Réel. Texto previamente aparecido como reseña de Art and Agency en revista Terrain (nro. 32, 1999).

esas relaciones de los objetos en el medio social, como si fueran personas dotadas de agencia (es decir, capaces de producir efectos o respuestas) en una cadena de agenciamientos. No importa tanto a la antropología reconstruir las propiedades estéticas de los objetos en cuestión (simetría, ritmo, brillo, textura, etc.) o descifrar sus significados ocultos, como identificar la posición que ocupan en una cadena de causalidades, de intencionalidades o acciones, que dan sentido a su existencia. Gell sostiene que el comportamiento de dichos objetos en la red es del mismo tipo que el de las personas en interacción, en la medida que «el índice mismo es el resultado y/o el instrumento de agencia social». Hablar de «arte» es para Gell hablar de situaciones en las que se producen dichos índices que pueden incluir desde la obra de arte convencional expuesta en el museo, hasta un fetiche africano en su contexto de uso ritual. El arte no es un sistema codificado de símbolos sino un «sistema de acción».

La existencia de los objetos no puede hacerse por fuera del flujo de relaciones o interacciones sociales concretas. Allí reside el principal cuestionamiento de Gell a los abordajes semióticos y culturalistas, que ponen énfasis en la comunicación simbólica o conciben a la cultura como un fenómeno mental o psicológico abstracto. En este sentido, para el abordaje de las situaciones en cuestión son innecesarias las analogías de tipo lingüístico.

Gell operacionaliza la red del arte a través de un esquema muy claro y sencillo que incluye cuatro elementos (artista-índice-prototipo-destinatario) y dos posiciones (agente – paciente), que permiten abordar un amplio abanico de situaciones empíricas en las que los diferentes elementos pueden ocupar alternativamente o simultáneamente ambas posiciones según con qué otro elemento se relacionen. El objeto, la cosa material y visible, el artefacto, o como quiera llamársele, constituye el índice, a partir del cual el análisis antropológico infiere, o concretamente «abduce» la agencia y la red de relaciones presentes en el proceso de producción (y transacción) del objeto.[8] De acuerdo a Gell, la agencia se encuentra distribuida en la cadena de causalidad, y las «personas» en sentido estricto, no son entidades cerradas y homogéneas (símil del individuo o el sujeto moderno), sino «múltiples» y «fractales», es decir, partes de un todo que constituyen en sí mismas un prisma del «todo».

Tecnologías del encantamiento

La agencia no puede entenderse a *priori* sino *ex post facto*. Es social y no exclusivamente individual o psicológica (o natural), en la medida que se inserta en un medio de relaciones sociales, encadenando acciones y efectos de acciones

8 «Índice» y «abducción» son dos términos tomados de la teoría semiótica de Charles Sanders Peirce, a quien Gell recurre indirectamente a través de la obra de Umberto Eco.

entre agentes (cosas incluidas). Gell sugiere que todo objeto o persona es agente en potencia, es decir que puede ocupar la posición de agente en este modelo relacional en la medida que forma parte de un medio causal de relaciones sociales. Por otra parte, objetos o personas, en tanto índices materializan, corporizan el poder o capacidad agentiva, son su objetificación. Es decir que la agencia en este modelo transaccional sería fundamentalmente una posición dentro de una relación, no una esencia fija e inmutable o un fenómeno mental. Los objetos y las personas se colocan en posición de agente en determinadas situaciones y contextos. Y solo pueden serlo en relación a otros objetos y personas.

Todos los capítulos de *Arte y agencia* abordan el argumento a partir de una infinidad de casos etnográficos, la mayor parte correspondientes a Oceanía y el sur asiático, donde el autor mismo y sus interlocutores más cercanos desarrollaron trabajo de campo etnográfico. Su diálogo se extiende en el tiempo y el espacio hacia los materiales coleccionados durante el siglo XIX y las obras de arte exhibidas en los museos. Mientras los primeros capítulos exploran de manera detallada todas las relaciones posibles entre los elementos del esquema, los capítulos posteriores se adentran en situaciones complejas que incluyen tratamientos originales, entre otros fenómenos, de la idolatría y la brujería.

Gell busca superar la oposición clásica entre objeto de arte occidental estetizado y el artefacto no occidental funcional apelando a la noción de «tecnología del encantamiento», tema que desarrolla en algunos ensayos previos y que retoma en este libro.[9] El encantamiento de la magia, sostiene Gell, es equiparable al encantamiento estético de la obra en el museo. Los objetos producidos a través de la tecnología encantada del arte (la destreza y el virtuosismo del artista) equivalen a los objetos producidos por la tecnología encantada de la magia, que también impacta en el destinatario produciéndole una respuesta emocional. Esta idea supone que el objeto del arte ejerce una seducción o encantamiento a través de la eficacia técnica requerida en su producción. El artista sería una suerte de técnico oculto cuya fuerza ante el espectador se manifiesta a través del abrumador y seductor poder de su virtuosismo. El poder de la pintura reside en la incapacidad del espectador para determinar la técnica utilizada en su fabricación.

Objetos distribuidos y personas fractales

En los capítulos finales del libro el lector encontrará nuevos desafíos vinculados al debate clásico sobre el estilo y su relación con la cultura y el individuo, ya presente en obras pioneras como las de Franz Boas (1858-1942) y

9 Ver en particular Gell, Alfred. 1992. «The technology of Enchantment and the Enchantment of Technology». *Anthropology, art, and aesthetics*. J. Coote, & A. Shelton (ed.). Oxford: Clarendon. También: «Vogel's Net: Traps as Artworks and Arworks as Traps» (1996).

Lévi-Strauss.[10] Gell argumenta que existe un «isomorfismo estructural» entre los procesos cognitivos y las estructuras espaciotemporales de los objetos distribuidos en el ámbito de los artefactos de una determinada cultura o la obra de un artista particular (la distinción entre social e individual es aquí de grado más que de tipo). Las obras son momentos de series temporales; constituyen verdaderos «linajes». En su conjunto, configuran un macro objeto que evoluciona con el paso del tiempo. Esta acumulación de agencias hacia adelante y hacia atrás en el eje temporal recibe el nombre de «protención» y «retención».

Gell argumenta que las obras de arte son partes de un «objeto distribuido» que se corresponde con todas las obras de un sistema determinado (individual o colectivo), que se distribuye en el tiempo y el espacio. El estilo se funda en conexiones de artefactos, y lo que vale a nivel individual (las pinturas de Rembrandt) vale a nivel colectivo (los tatuajes marquesanos). Percibir un estilo es esencialmente captar las «relaciones entre las relaciones» de las formas como partes del todo. Es posible inferir el conjunto de los objetos a partir de objetos particulares, en correspondencia con la figura del holograma y la ya mencionada «persona fractal», idea tomada de los trabajos en Melanesia de Roy Wagner y Marilyn Strathern. Por medio de un análisis formal, es decir morfológico, es posible determinar las transformaciones en el tiempo que las formas experimentan, y seguir la biografía de los objetos, como si fueran personas.[11] «La persona –escribe Gell– es la suma de los índices que demuestran, no solo en vida, la existencia biográfica de aquella. La agencia personal, como intervención en el entorno causal, crea un 'objeto distribuido', es decir, todas las diferencias materiales del 'modo en que son las cosas', de las que se pueden abducir una agencia particular». El índice no sería entonces un punto de cierre de la acción, sino una extensión distribuida o diseminada de un agente.

Protenciones de Gell

Pese a su corta vida, Alfred Gell fue un autor sumamente prolífico que en su camino hacia *Arte y agencia*, se comprometió intensamente en la actividad académica e intervino de manera formal e informal en numerosos debates que marcaron de manera indeleble a sus colegas y alumnos en particular y a la disciplina en general.[12] Durante su carrera profesional, buena parte de la

10 Boas, Franz. 1947. *El arte primitivo*. México: Fondo de Cultura Económica. Lévi-Strauss, Claude. 1994. *Antropología Estructural*. Buenos Aires. Altaya. En estas obras ver especialmente las discusiones sobre el fenómeno del «desdoblamento de la representación» *(split representation)*.

11 La noción de la vida de los objetos anticipa desarrollos posteriores de Carlo Severi. Ver Severi, Carlo. 2010. *El sendero y la voz: una antropología de la memoria*. Buenos Aires: Sb editorial.

12 Para un retrato de la vida y obra de Alfred Gell pueden leerse las semblanzas de sus amigos y colaboradores al momento de su fallecimiento. Ver en particular los obituarios aparecidos en *Anthropology Today* (vol. 13 nr. 2), por Eric Hirsch, Suzanne Küchler y Chris Pinney, en *American Anthropologist* (vol. 101, nr. 2),

cual transcurrió en London School of Economics, produjo una gran cantidad de ensayos, algunos de los cuales se encuentran aún inéditos. Desde obras etnográficas densas y complejas como *Metamorphosis of the cassowaries* (1975) o *Wrapping in Images* (1993) hasta ensayos teóricos como los incluidos en *The Anthropology of Time* (1992) o *The art of Anthropology* (1999),[13] pasando por cortas y lúcidas intervenciones en debates como la serie organizada por Tim Ingold en la Universidad de Manchester, Gell deja una herencia intelectual perdurable.[14]

Arte y agencia fue redactado por Gell casi íntegramente en el corto período de un mes. En su prefacio a la edición inglesa, Nicholas Thomas considera a la obra como un «borrador» que aunque necesite de retoques, «se aproxima» a la idea que el autor tenía en mente. El hecho de que *Arte y agencia* pueda ser visto como un producto no completamente acabado, como un trabajo en proceso, parece una buena explicación de por qué suscita tanto interés y debate hoy en día. Prueba de ello es la cantidad de encuentros realizados alrededor de esta obra. El mismo año de su publicación se celebró en Canberra un encuentro cuyas presentaciones fueron publicadas dos años después por Christopher Pinney y Nicholas Thomas.[15] En 2000 y 2003, se realizaron encuentros que culminaron con otro libro organizado por Robin Osborne y Jeremy Tanner en 2007.[16] En éste último ya podía notarse el interés que *Arte y agencia* iba suscitando concretamente en la arqueología y la historia del arte, tendencia que se afirmó en años posteriores.[17] En 2008 se celebró en la universidad de Cambridge un simposio conmemorativo de los diez años de la aparición de *Arte y agencia*, cuyas contribuciones fueron publicadas en 2013.[18] Como anécdota,

por Eric Hirsch y en los Proceedings de la British Academy (vol. 120), por Alan Macfarlane. Ver también el prefacio a la obra ya citada *The art of Anthropology*.

13 Gell, Alfred. 1975. *Metamorphosis of the cassowaries: Umeda society, language and ritual, Monographs on social anthropology no. 51*. London: Athlone Press. Gell, Alfred. 1993. *Wrapping in images: tattooing in Polynesia, Oxford studies in social and cultural anthropology*. Oxford-New York: Clarendon Press; Oxford University Press. Gell, Alfred. 1992. *The anthropology of time: cultural constructions of temporal maps and images, Explorations in anthropology*. Oxford: Berg.

14 Ingold, Tim. 1996. *Key debates in anthropology*. London: Routledge.

15 Pinney, Christopher y Nicholas Thomas (eds.). 2001. *Beyond Aesthetics. Art and the Technologies of Enchantment*. New York: Berg.

16 Osborne, Robin y Jeremy Tanner. 2007. *Art's agency and art history, New interventions in art history*. Malden, MA: Blackwell Pub.

17 Cabe mencionar el encuentro organizado por el Museo del Quai Branly en el año 2007, donde el nombre de Alfred Gell fue invocado en numerosas ocasiones. Con el título de «Histoire de l'art et anthropologie», fue íntegramente publicado online en coedición entre el Institut National d' histoire de l' art y el musée du quai Branly, 2009. [http://actesbranly.revues.org/60] Fecha de consulta 27 de noviembre de 2015. Tendencias parecidas se confirman en conferencias como la organizada por el instituto de arte Clark, orientadas a renovar el vínculo entre antropología y arte, o revistas como *Res: Anthropology and Aesthetics*, de la Universidad de Harvard. Westermann, Mariët (ed.) 2005. *Anthropologies of art, Clark studies in the visual arts*. Williamstown, Mass.: Sterling and Francine Clark Art Institute.

18 Chua, Liana, and Mark Elliott. 2013. *Distributed objects: meaning and mattering after Alfred Gell*. New York: Berghahn.

podemos agregar que el mismo proyecto de publicación de esta obra en español se inicia en una fría tarde del mes de noviembre del año 2009, en la ciudad de Lancaster, cuando tomamos la iniciativa de contactar a la Sra. Simeran Gell, para comentarle de nuestro interés en una traducción. Ella recibió con gran entusiasmo la idea, acercando los contactos iniciales con Oxford University Press, y nos estimuló a embarcarnos en un proyecto de investigación sobre la obra de Gell, poniendo a disposición materiales inéditos de su esposo. Ese proyecto, pese al rápido paso de los años, recién comienza a esbozarse...

Las potencialidades analíticas de *Arte y agencia* son evidentes y se encuentran hoy en plena expansión.[19] Las inquietudes planteadas por Gell hace casi veinte años hoy son retomadas por especialistas de regiones etnográficas como la amazonia o estudiosos de expresiones como la música, áreas geográficas y temas que no habían sido contemplados en la obra del autor.[20] La gran abundancia de materiales etnográficos recogidos recientemente por los etnólogos o las colecciones sudamericanas reunidas en museos de las Américas y Europa en el siglo XIX por figuras como Erland Nordenskiold, Alfred Métraux o Karl von den Steinen, no el de las Islas Marquesas citado por Gell sino el de la expedición a Amazonia, las urnas funerarias de los Valles Calchaquíes, los exvotos peninsulares, los tatuajes y las máscaras de los indígenas del Chaco, las pinturas murales de la colonia, o el arte rupestre que tapiza la cordillera de los Andes, desafían las ambiciones teóricas de este modelo de análisis.

El lector encontrará en la teoría de Gell referencias explícitas tanto a la obra de otros antropólogos contemporáneos como Nancy Munn, Pascal Boyer, Roy Wagner, Marilyn Strathern, Nicholas Thomas y Suzanne Küchler, historiadores del arte como David Freedberg, o filósofos como Husserl y Bergson. Pero la obra también resulta atractiva por sus resonancias implícitas, podríamos decir anticipadas, con otros autores que hoy ejercen gran influencia en el pensamiento antropológico y social. En ciertos pasajes de *Arte y agencia* es posible identificar analogías con el perspectivismo de Viveiros de Castro, las ontologías de Philippe Descola, las líneas de Tim Ingold, las similitudes de Hans Belting, las quimeras de Carlo Severi, las temporalidades de George Kubler, los anacronismos de Didi-Huberman, o las supervivencias de Aby Warburg, por mencionar solo algunas. Estas analogías podrán parecer arbitrarias, hasta caprichosas, pero es interesante sugerirlas como objeto de posible controversia, algo que el propio Alfred Gell hubiera recibido con gusto.

19 Cabe mencionar la aparición de una serie de trabajos críticos sobre su obra en los últimos años. Ver en especial Rampley, Matthew. 2005. «Art history and cultural difference: Alfred Gell's anthropology of art». *Art History* 28 (4):524-551.

20 Lagrou, Els. 2007. *A fluidez da forma: arte, alteridade e agência em uma sociedade amazônica (Kaxinawa, Acre)*. Rio de Janeiro: Topbooks. Santos-Granero, Fernando. 2009. *The occult life of things: native Amazonian theories of materiality and personhood*. Tucson: University of Arizona Press.

Damos por descontado el impacto que este libro tendrá entre los especialistas y estudiantes de la antropología, la historia del arte, la arqueología, la arquitectura, la sociología o el pensamiento social en general. Más nos intriga la empatía que pueda suscitar en el público general amante del arte. Esperamos que sus páginas no solo lo incentiven a comprender las fuerzas ocultas de la imagen, la red de relaciones sociales de que es índice, sino a experimentar subjetivamente, a través de la mirada, su propia inclusión en la red del arte. En todo caso, allí será posible inferir la agencia que el texto de Gell ejerce en la audiencia, a través y más allá del propio Gell.

Guillermo Wilde
Universidad Nacional de San Martín;
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET).
Buenos Aires, Argentina

Gonzalo Araoz
Red Trasatlántica sobre la Salud Mental y las Artes (TRAMHA).
Lancaster, Reino Unido / La Paz, Bolivia

1
Definición del problema: necesidad de una antropología del arte

1.1. ¿Es posible una teoría antropológica del arte visual?

El término «teoría antropológica del arte visual» probablemente suscite la noción de una teoría que trate la producción de arte en las sociedades coloniales y poscoloniales que los antropólogos suelen estudiar, además del llamado arte «primitivo» –ahora denominado «etnográfico»– que se halla en las colecciones de museos. Equivale a una «teoría del arte» aplicada al arte «antropológico», pero no es lo que tengo en mente. El arte de los periodos colonial y poscolonial, en la medida en que es «arte», puede observarse desde cualquiera de las «teorías del arte» existentes, siempre y cuando esta perspectiva sea útil. Los críticos, los filósofos y los estetas han sido prolíficos durante mucho tiempo; las «teorías del arte» constituyen un campo vasto y consolidado. Aquellos cuya profesión es describir y entender el arte de Picasso y Brancusi pueden escribir reflexiones sobre unas máscaras africanas como obras de «arte» y, en efecto, necesitan hacerlo porque existen relaciones artístico-históricas muy significativas entre el arte africano y el occidental del siglo XX. Carece de sentido desarrollar una «teoría del arte» para nuestro arte y otra distinta para el de las culturas que tiempo atrás quedaron bajo el influjo del colonialismo. Si las teorías estéticas generadas en Occidente se aplican a «nuestro arte», entonces se pueden usar con el arte de todo el mundo, y así es como debe ser.

Sally Price (1989) lleva la razón en denunciar la esencialización del arte «primitivo» y su consecuente marginación. Defiende que este arte merece que los occidentales lo aprecien según los mismos estándares críticos que usamos con nuestras obras. El arte de culturas no occidentales no es en esencia distinto del nuestro, pues lo producen artistas de talento, individuales y creativos, en una expresión espontánea de sus instintos primitivos o también como exponentes comunes de algún estilo «tribal» rígido. Como otros académicos contemporáneos de las artes etnográficas (Coote 1992, 1996; Morphy 1994, 1996), Price piensa que cada cultura tiene una estética específica, y que la tarea de la antropología del arte es definir sus características para que se puedan considerar las contribuciones estéticas de los artistas no occidentales correctamente, es decir, en relación con las intenciones específicas a su cultura. La autora argumenta:

> El punto central del problema, tal y como yo lo entiendo, es que la apreciación del arte primitivo casi siempre se ha configurado en términos de una dialéctica falaz. La primera posibilidad es dejar que el ojo que evalúa lo estético sea nuestra guía sobre la base de cierto concepto indefinido de belleza universal. La otra es sumergirnos en el «saber tribal» para descubrir la función utilitaria o ritual de los objetos en cuestión. Generalmente, ambas vías se consideran opuestas e incompatibles (...). Yo propondría la posibilidad de una tercera conceptualización que se encuentre entre los dos extremos (...). Para ello, se necesita adoptar dos principios que aún no disfrutan de amplia aceptación entre los académicos de las sociedades occidentales.
> –Un principio es que hasta el «ojo» del experto con más talento natural no está desnudo, sino que ve el arte por la lente de una educación cultural de Occidente.
> –El otro es que muchos primitivos –artistas y críticos incluidos– también poseen un «ojo» valorador condicionado por un aparato óptico que refleja su propia cultura.
> En el marco de ambos principios, la contextualización antropológica no representa un análisis tedioso de las costumbres exóticas que se opone a la «experiencia estética» verdadera, sino una vía para expandir tal experiencia más allá de nuestras estrechas miras, limitadas por la cultura. Si aceptamos que las obras de arte primitivo son dignas de representarse junto con las de los artistas más distinguidos de nuestras propias sociedades (...), nuestra siguiente tarea es reconocer la existencia y legitimidad de los marcos estéticos dentro de los que se crearon tales obras (Price 1989: 92-93).

Esta posición es perfectamente coherente con la íntima relación entre la historia del arte y la teoría del arte en Occidente. Existe una analogía evidente entre la estética específica a la cultura y la específica a la época. Los teóricos del arte como Baxandall (1972) han mostrado que la recepción del arte de determinados periodos de tiempo en la historia de Occidente dependía de cómo se «veía» el arte en ese momento, y que las «formas de ver» cambian con el tiempo. Para apreciar el arte de un periodo histórico particular, tendríamos que recuperar la forma de ver que los artistas de ese momento suponían en su público, proceso al que contribuye el historiador del arte aduciendo el contexto histórico. Se podría llegar a la conclusión razonable de que la antropología del arte tiene un objetivo más o menos similar, pero lo que hay que elucidar es la «forma de ver» de un sistema cultural más que un periodo histórico.

No objeto las ideas de Price en lo que concierne a potenciar el reconocimiento del arte y los artistas no occidentales. ¿Qué persona bien intencionada podría oponerse a tal propuesta? Solo los «expertos» que obtienen una satisfacción reaccionaria de imaginar que los productores cuyo «arte primitivo» les gusta coleccionar son salvajes que acaban de bajar de los árboles. A esos idiotas se los puede desechar sin reparo alguno.

De todos modos, no creo que la elucidación de los *sistemas estéticos no occidentales* constituya una «antropología» del arte. En primer lugar, un proyecto como ese es más cultural que social. Desde mi punto de vista, la antropología pertenece a las ciencias sociales, no a las humanidades. Confieso que la diferencia es huidiza, pero sí implica que la «antropología del arte» se centra en

el contexto social de la producción, circulación y recepción del arte, no tanto en la valoración de obras particulares, función que, considero, corresponde al crítico. Es interesante averiguar, por ejemplo, por qué la tribu yoruba valora que una escultura es superior estéticamente a otra (R. F. Thompson 1973), pero eso no indica por qué tal tribu esculpe, para empezar. La presencia de un elevado número de esculturas, tallistas y críticos de esculturas en Yorubalandia en una época determinada es un hecho social cuya explicación no se encuentra en la estética indígena. De manera similar, nuestras preferencias estéticas no pueden explicar por sí mismas la existencia de los objetos que reunimos en los museos y que consideramos desde un punto de vista estético. Los juicios estéticos son solo actos mentales interiores. Por otra parte, los objetos de arte se producen y circulan en el mundo externo físico y social. La producción y la circulación tienen que sostenerse sobre ciertos procesos sociales objetivos que se conecten con otros distintos, como el intercambio, la política, la religión y el parentesco. Si no hubiera, por ejemplo, sociedades secretas como el Poro o el Sande en África occidental, no existirían las máscaras que ellas producen. Estos objetos los podemos contemplar estéticamente nosotros, o el público indígena, solo por la presencia de ciertas instituciones sociales en la región. Incluso, si concediéramos que existe algo similar a la «estética» en el ideario de todas las culturas, estaríamos lejos aún de poseer una teoría que explicara la producción y circulación de obras particulares de arte en entornos sociales determinados. De hecho, como ya he argumentado previamente (A. Gell 1995), no me convence en absoluto la idea de que toda «cultura» tenga en su ideario un componente comparable a nuestra «estética». Creo que el deseo de ver el arte de otras culturas estéticamente nos dice más de nuestra propia ideología y de la veneración casi religiosa de los objetos de arte como talismanes estéticos, que de aquellas otras culturas. El proyecto de la «estética indígena» está, en esencia, orientado a refinar y expandir la sensibilidad estética del público occidental al proporcionar un contexto cultural en que los objetos de arte no occidentales pueden asimilarse a las categorías de valoración artístico-estética de Occidente. Esto en sí mismo no es perjudicial, pero, aun así, no llega a ser una teoría antropológica sobre la producción y circulación del arte.

Afirmo esto por motivos a los que no afecta la corrección o no de mi postura sobre la imposibilidad de usar la «estética» como parámetro universal para describir y comparar culturas. Aun si todas, como suponen Price, Coote, Morphy y otros, tuvieran una «estética», la acumulación de explicaciones sobre la estética de las culturas no constituiría una teoría antropológica. Las teorías específicamente «antropológicas» poseen unas características especiales que les faltan a tales proyectos. Los esquemas valorativos, sean del tipo que sean, solamente guardan interés para la antropología si forman parte de los procesos sociales de interacción que los generan y sostienen. La antropología jurídica, por ejemplo,

no es el estudio de los principios jurídicos-éticos –las ideas de otros sobre lo que está bien y mal–, sino de los conflictos y su resolución, procesos en los que los actores apelan a tales principios. De manera similar, la antropología del arte no puede ser el estudio de los principios estéticos de tal o cual cultura, sino de la movilización de tales principios o lo que se les parezca, en el curso de la interacción social. La teoría estética del arte no se asemeja en ningún aspecto relevante a las teorías antropológicas existentes sobre los procesos sociales. A lo que sí se asemeja es a la teoría del arte occidental, solo que no se aplica este, sino al arte exótico o popular. Para desarrollar una teoría específicamente antropológica del arte, resulta insuficiente «tomar prestada» la teoría del arte y aplicarla a un nuevo objeto. El paso que se debe dar es generar una nueva variante de una *teoría antropológica existente* y aplicarla al arte. No pretendo ser más original que los colegas míos que han usado la teoría del arte para analizar objetos exóticos. Solo quiero emplear mis procesos no originales de una forma novedosa. Las «teorías antropológicas existentes» no tratan del arte, sino del parentesco, las economías de subsistencia, el género, la religión y temas similares. En consecuencia, mi objetivo es concebir una teoría del arte que sea antropológica porque se parece a aquellas otras teorías que se confirman como antropológicas. Por supuesto, esta estrategia de imitación depende mucho de qué tipo de disciplina se considera que es la antropología, y de cómo se diferencia de otras disciplinas similares.

¿Qué característica define la categoría de «teoría antropológica», y sobre qué base defiendo que los esquemas valorativos estéticos no se subsumen a ese término? Si de verdad puede decirse que la antropología trata un tema específico, este son las «relaciones sociales», es decir, las relaciones entre los participantes de los sistemas sociales. Reconozco que muchos antropólogos, en la tradición de Boas y Kroeber, entre ellos Price, consideran que el tema de la antropología es la «cultura». El problema de esta formulación es que solo se descubre en qué consiste una «cultura» determinada al observar y registrar la conducta cultural en un entorno específico; es decir, se ha de analizar cómo uno se relaciona con «otros» particulares en las interacciones sociales. La cultura no existe fuera de las manifestaciones producidas en las interacciones, aseveración válida, incluso, si ofrecemos asiento a alguien y le solicitamos que «nos cuente acerca de su cultura». En este caso, la interacción es entre el antropólogo investigador y el probablemente desconcertado informante.

En mi opinión, el defecto de la corriente sobre la «estética indígena» es que tiende a reificar la «respuesta estética» fuera del contexto social de sus manifestaciones, además de que la antropología boasiana cosifica a la cultura en general. Suponiendo que exista una teoría antropológica de la «estética», esta trataría de explicar por qué los agentes sociales, en entornos particulares, responden como responden ante las obras de arte. Creo que podemos diferenciar esto de la tarea –loable, pero en esencia no antropológica– de proporcionar un «contexto» del

arte no occidental, de manera que el público occidental acceda a él. Sin embargo, las respuestas del «público» del arte indígena difícilmente se acaban en enumerar los contextos en que se utiliza algo similar a un esquema valorativo estético para «valorar» el arte. Puede que tales contextos sean inusuales o inexistentes, pero no por ello se produce y circula menos «lo que a nosotros nos parece arte».

Un enfoque puramente cultural, estético y «valorativo» sobre los objetos de arte es un callejón sin salida para la antropología. En cambio, lo que me interesa es la posibilidad de formular una «teoría del arte» que encaje de manera natural en el contexto de la antropología, considerando la premisa de que las teorías antropológicas «se reconocen» en principio como teorías sobre las relaciones sociales y nada más. La forma más sencilla de concebir esto es suponer que hay una suerte de teoría antropológica donde a las *personas* o los «agentes sociales», en determinados contextos, los sustituyen los *objetos de arte*.

1.2. El objeto de arte

De manera inmediata, nos hemos de preguntar la definición del «objeto de arte», y del «arte» en sí mismo. En un discurso reciente sobre este problema en un contexto antropológico, Howard Morphy (1994: 648-685) considera y rechaza la definición occidental institucionalizada del arte, según la que este es todo lo que traten como arte los miembros del mundo del arte reconocido institucionalmente (Danto 1964) –por ejemplo: críticos, marchantes, coleccionistas, teóricos, etc.–. Resulta justo, pues no existe un «mundo del arte» en sí mismo en muchas sociedades que estudian los antropólogos, pero aquellas producen obras, algunas de las cuales se reconocen como «arte» en nuestro «mundo del arte». De acuerdo con la «teoría institucional del arte», la mayoría del arte indígena es «arte» (en el sentido que queremos transmitir al decir «arte») solo porque nosotros pensamos que lo es, no porque quienes lo produjeron pensaron que lo es. Aceptar la definición de arte formulada por el mundo del arte obliga al antropólogo a aplicar al arte de otras culturas un marco de referencia de naturaleza abiertamente metropolitana. Hasta cierto punto, esto es inevitable (la antropología es una actividad metropolitana, al igual que la crítica artística), pero resulta comprensible que Morphy no se muestre inclinado a aceptar el veredicto del mundo del arte occidental, no formado en antropología, en cuanto a la definición del «arte» más allá de las barreras físicas de Occidente. En cambio, propone una definición dualista: los objetos de arte son aquellos que poseen propiedades semánticas o estéticas y que se usan para presentar o representar algo (ibíd.: 655). O sea, los objetos de arte o son signos que transmiten un «significado», o son objetos elaborados para provocar una respuesta estética cultural, o ambas posibilidades a la vez.

Pongo en duda estas condiciones. Ya he expresado mi opinión de que las «propiedades estéticas» no pueden abstraerse antropológicamente de los proce-

sos sociales que rodean el despliegue de posibles «objetos de arte» en entornos sociales específicos. Por ejemplo, dudo que un guerrero en un campo de batalla tenga un interés «estético» en el diseño del escudo que porta el enemigo. Sin embargo, el escudo ostenta ese dibujo para que el guerrero lo vea y se asuste. Tal objeto, si se parece al que se muestra en la página siguiente (fig. 1.2/1), es irrefutablemente una obra de arte que puede resultar interesante para un antropólogo, pero sus propiedades estéticas a nuestros ojos son totalmente irrelevantes con respecto de sus implicaciones antropológicas. Según la antropología, no se trata de un escudo «hermoso», sino de uno aterrador. La inmensa variedad de respuestas sociales y emocionales hacia un artefacto –terror, deseo, maravilla, fascinación, etc.– en los patrones sucesivos de la vida social no se reduce a los sentimientos estéticos, no sin generalizar tanto la respuesta estética, que se acaba arrebatándole todo sentido. El efecto que surte la teoría de la estetización de la respuesta es, sencillamente, igualar las reacciones del Otro etnográfico a las nuestras en la medida de lo posible. De hecho, las respuestas a los artefactos no son nunca tales, que sea posible señalar, entre el espectro de artefactos disponibles, aquellos que se consideran «estéticamente» y aquellos que no.

Tampoco me satisface la idea de que por norma general se reconozca la obra de arte en que participa de un código «visual» para comunicar un sentido. Rechazo de pleno la noción de que algo que no sea la lengua misma tenga «significado» como este se suele entender. La lengua es una institución única que se apoya en una base biológica. Al usarla, podemos hablar de objetos y atribuirles «significados» en la medida en que «encontramos algo que decir de ellos». Sin embargo, el objeto de arte visual no forma parte de la lengua por este motivo, ni constituye una lengua alternativa. Podemos hablar de tales objetos y habitualmente lo hacemos, pero o estos no pueden comunicarse por sí mismos, o emplean el lenguaje natural en un código gráfico. Hablamos de los objetos con signos, pero aquellos no son, salvo algunas excepciones, signos propiamente dichos que posean «significado», y, si de verdad lo tienen, entonces son *parte de la lengua* –es decir, signos gráficos–, no otra lengua con carácter visual. De vez en cuando regresaré a esta cuestión, pues mi polémica postura con respecto del «lenguaje del arte» tiene facetas distintas, y es mejor tratarlas por separado. Por lo pronto, me limitaré a advertir al lector que he evitado emplear la noción de «significado simbólico» en este trabajo. Puede que el rechazo a hablar de arte en términos de símbolos y significados cause cierta sorpresa, ya que muchos consideran que el ámbito del «arte» y lo simbólico comparten más o menos el mismo espacio y tiempo. Más que en la comunicación simbólica, centro todo el énfasis en la *agencia*, la *intención*, la *causalidad*, el *resultado* y la *transformación*. Considero el arte un sistema de acción, destinado a cambiar el mundo más que a codificar proposiciones simbólicas sobre él. El enfoque sobre el arte centrado en la acción es inherentemente más antropológico que la opción semiótica,

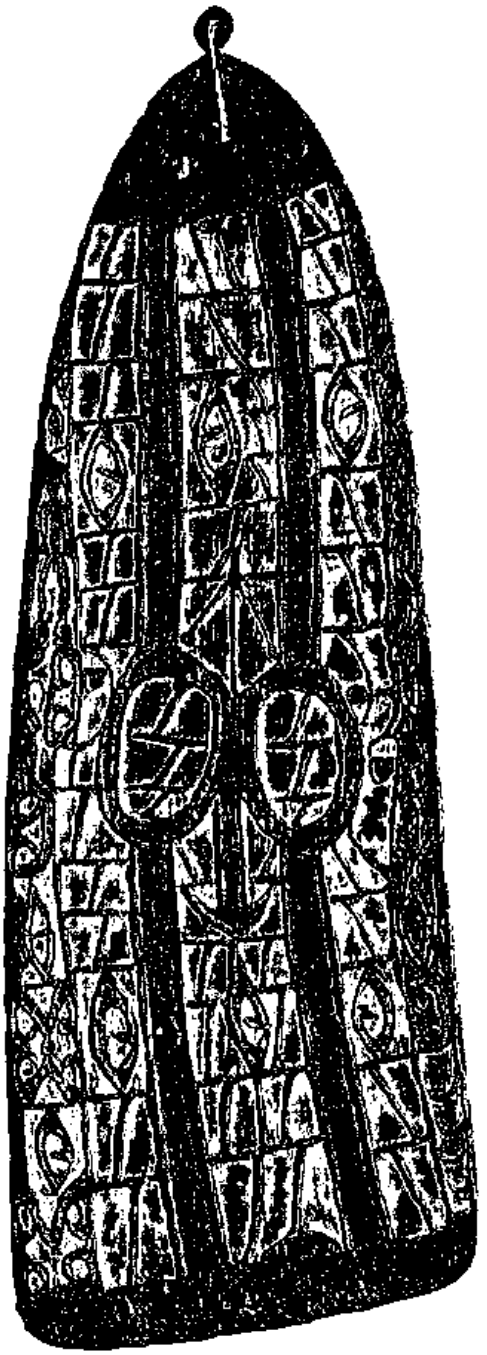


Fig. 1.2/1. Escudo asmat.
Fuente: Rijksmuseum voor Volkerkunde (RMV 1854-446).

porque el primero analiza el papel práctico de mediación que desempeñan los objetos de arte en el proceso social, más que la interpretación de los objetos «como si» fueran textos.

Después de desechar los dos criterios de Morphy para discriminar la categoría de «objeto de arte» en el contexto de la antropología del arte, todavía me queda, por supuesto, el problema no resuelto de proponer una pauta desde la que asignar tal categoría. Sin embargo, para nuestra fortuna, la teoría antropológica del arte no necesita proporcionar un criterio tal que sea independiente de la teoría en sí misma. El antropólogo no está obligado a definir el objeto de arte por adelantado de manera satisfactoria para los estetas, los filósofos, los historiadores del arte o cualquier otro. La definición de objeto de arte que empleo no es institucional, estética ni semiótica, sino *teórica*. El objeto de arte es cualquier cosa que se inserte en la «ranura» de objetos de arte dentro del sistema de términos y relaciones concebido en la teoría (más tarde se delineará esto). Nada se puede concluir *a priori* en relación con la naturaleza de este objeto, pues la teoría se fundamenta en la premisa de que la naturaleza del objeto de arte está en función de la relación social, la matriz en que está engarzado. No posee una naturaleza «intrínseca» fuera del contexto relacional que le da lugar. La mayoría de los objetos de arte de los que hablaré son conocidos, y no encontramos dificultad alguna en identificarlos como «arte»; por ejemplo, la *Mona Lisa*. Reconocemos una categoría preteórica de objeto de arte, con dos subcategorías principales: «occidental», e «indígena» o «etnográfica». En consecuencia, desarrollo el análisis en términos de miembros «prototípicos» de tales categorías, por pura conveniencia. Sin embargo, cualquier cosa podría ser, teóricamente, un objeto de arte desde el punto de vista antropológico, incluidas las personas, pues no existe solución de continuidad entre la teoría antropológica del arte –que podemos definir de manera aproximada como las «relaciones sociales en los alrededores de los objetos que median la agencia social»– y la antropología social de la gente y su cuerpo. Así, desde la perspectiva de la antropología del arte, un ídolo de un templo que se considera el cuerpo del dios y un médium espiritual que, de manera similar, proporciona al dios un cuerpo temporal se tratan en teoría de manera equivalente, a pesar de que el primero es un artefacto; y el segundo, un ser humano.

1.3. La sociología del arte

He ofrecido una definición provisional de la «antropología del arte» como el estudio teórico de las «relaciones sociales en los alrededores de los objetos que median la agencia social», y he indicado que, para que tal ciencia sea específicamente antropológica, tiene que desarrollarse sobre la base de que, en aspectos teóricos relevantes, los objetos de arte equivalen a las personas o, dicho de manera más precisa, a los agentes sociales. ¿Acaso no existe alternativa a esta

proposición en apariencia radical? Podríamos dar un paso atrás ante el abismo y estar de acuerdo en que, incluso, si la teoría antropológica del arte no fuera una «estética transcultural» o una rama de la semiótica, entonces aún podría ser una sociología de las «instituciones de arte», lo que no implicaría necesariamente afirmar la personalidad de los objetos de arte. En efecto, existe una creciente «sociología del arte» que se ocupa, precisamente, de los parámetros institucionales de la producción, recepción y circulación del arte. No obstante, no es coincidencia que la «sociología del arte» (institucional) haya estudiado principalmente el arte occidental o, en su defecto, el de Estados burocráticos avanzados como China, Japón, etc. No puede existir una sociología «institucional» del arte a menos que las instituciones relevantes todavía estén vigentes: público destinatario, mecenazgo público o privado de artistas, críticos de arte, museos, academias, escuelas de arte, etc.

Los académicos de la sociología del arte como Berger (1972) y Bourdieu (1968, 1984) analizan las características institucionales de las sociedades de masas más que de la red de relaciones que rodea a obras de arte particulares en marcos propios de interacción. Esta división del trabajo es específica. La antropología estudia el contexto inmediato de las interacciones sociales y sus dimensiones «personales», mientras que la sociología más bien trata las instituciones. Claro está, existe un continuo entre la perspectiva sociológica-institucional y la antropológica-relacional. Los antropólogos no pueden hacer caso omiso ante las instituciones. La antropología del arte ha de considerar el marco institucional que abarca la producción y circulación de obras de arte, siempre y cuando existan tales instituciones. Dicho esto, sigue habiendo muchas sociedades en las que aquellas no están especializadas en el arte en sí mismas, sino que poseen un alcance más general, por ejemplo: los cultos, los sistemas de intercambio, etc. La antropología del arte quedará siempre como un campo sin desarrollar si limita sus intereses a la producción y circulación del arte institucionalizado comparable a las que ya se estudia en el contexto de los Estados burocráticos industriales avanzados.

Actualmente, la «sociología del arte» está representada en la «antropología del arte» principalmente como estudios del *mercado* del arte «etnográfico», por ejemplo, el reciente e ilustre trabajo de Steiner (1994). Morphy (1991), Price (1989), Thomas (1991) y otros académicos han escrito análisis muy esclarecedores sobre la recepción de arte no occidental por el público occidental, pero estos estudios se ocupan del mundo del arte institucionalizado de Occidente y las respuestas de los indígenas a cómo recibe un público extraño sus producciones artísticas. Considero que se puede distinguir entre estas investigaciones sobre la recepción y apropiación del arte no occidental, y el alcance de una teoría verdaderamente antropológica del arte, lo cual no significa denigrar a tales estudios de manera alguna. Nos hemos de preguntar si una determinada

obra de arte se produjo en realidad con esta recepción o apropiación en mente. En el mundo contemporáneo, gran parte del arte «etnográfico» se genera para el mercado metropolitano. En este caso, no se puede tratar la cuestión si no es en este marco específico. Sin embargo, en el pasado y también todavía hoy, el arte se producía y se produce para una circulación mucho más limitada, de forma independiente a otras recepciones más allá de las fronteras culturales e institucionales. Estos contextos locales, en los que se crea el arte como derivado de la mediación de la vida social y la existencia de instituciones más generales, justifican al menos una autonomía relativa para una antropología del arte que no se circunscribe a la presencia de instituciones específicas al arte.

Por este motivo, parece que la antropología del arte puede separarse del estudio de las instituciones artísticas o «mundo del arte», por lo menos provisionalmente, lo que implica la necesidad de reconsiderar la proposición que adelantábamos antes. Argumentar que hemos de ver los objetos de arte como «personas» para abarcarlos en una teoría «antropológica» del arte parece una noción muy extraña, pero solo si uno no tiene en cuenta que históricamente la antropología ha tendido a desfamiliarizar y relativizar el concepto de «persona». Desde su nacimiento, se ha ocupado típicamente de las relaciones peculiares entre las personas y las «cosas» que, de alguna manera, «parecen» personas o cumplen la función de estas. Tylor anunció este tema básico por primera vez en *Primitive Culture* (1875) [en español, *Cultura primitiva*], donde tratabа el «animismo» –atribuir vida y sensibilidad a cosas inanimadas, plantas, animales, etc.– como característica fundamental de las culturas «primitivas», si no de la cultura en general. Frazer retomó precisamente esta línea en sus voluminosos estudios sobre la magia simpática y por contagio. Los mismos puntos surgieron, si bien de manera distinta, en el trabajo de Malinowski y Mauss, en relación con el «intercambio», así como la magia, clásico de la antropología sobre el que también escribieron prolíficos estudios.

Espero que se reconozca de forma inmediata y fácil el carácter maussiano de la idea de que la teoría antropológica del arte ha de «considerar a los objetos de arte como personas». Ya que las prestaciones o «dones» se consideran extensiones de la persona en la teoría del intercambio de Mauss, entonces, de la misma manera, también se pueden ver los objetos de arte como personas. Podría no ser descabellado afirmar que, si la teoría maussiana del intercambio es la «teoría antropológica» ejemplar y prototípica, entonces la manera de producir una «teoría antropológica del arte» sería construir una que se asemeje a la de Mauss, pero que trate los objetos de arte en vez de las prestaciones. La teoría del parentesco de Lévi-Strauss equivale a la teoría de Mauss al reemplazar las «prestaciones» con las mujeres; por lo tanto, la «teoría antropológica del arte» que propongo también ha de ser como la de Mauss cambiando las «prestaciones» por los «objetos de arte». Sería una parodia de la teoría que

pretendo generar, pero empleo la analogía para orientar al lector con respecto de mis intenciones básicas. Mi premisa es que una teoría antropológica sobre cualquier tema solo lo es en la medida en que se parezca, en ciertos puntos fundamentales, a *otras* teorías antropológicas. De lo contrario, llamarla «antropológica» sería absurdo. Mi objetivo es producir una teoría antropológica del arte afín a otras teorías antropológicas (no solo a la de Mauss, claro). Una objeción básica mía a las teorías de la «estética transcultural» y de la «semiótica» en cuanto al arte etnográfico es que las afinidades de estos enfoques están en la estética (occidental) y la teoría del arte, no en la antropología en sí misma de manera independiente. Puede que sea imposible fundar o derivar una teoría del arte útil a partir de las teorías antropológicas existentes, pero, hasta que se haya llevado a cabo el experimento, no es posible dirimir la cuestión.

1.4. *La silueta de una teoría antropológica*

Mi conclusión actual afirma que la teoría antropológica del arte es aquella que se «parece» a una teoría antropológica y en la cual las obras de arte figuran como elementos relacionados cuyos vínculos se describen en la teoría. Sin embargo, ¿a qué se parecen las teorías «antropológicas»? ¿Es verdaderamente posible delinear la forma de una teoría antropológica en contraposición a cualquier otro tipo de teoría? Tal vez no, pues la antropología es un culto muy amplio y solo guarda diferencias muy ambiguas con respecto de otras disciplinas como la sociología, la historia, la geografía social, la psicología social y cognitiva. No me cuesta hacer esta concesión, pero, por otra parte, hemos de considerar eso en lo que sobresalen los antropólogos según el punto de vista de las disciplinas cercanas. Dicho de manera directa, se considera que la antropología es excelente en ofrecer ricos análisis sobre conductas, actuaciones, aseveraciones, etc., *en apariencia irracionales* (el problema de «mi hermano es un loro verde»: Sperber 1985; Hollis 1970). Ya que casi todas las conductas son «en apariencia irracionales» desde el punto de vista de alguien, la antropología tiene el futuro asegurado. ¿Cómo resuelven los antropólogos los problemas sobre la supuesta irracionalidad de la conducta humana? Localizándola o contextualizándola no en la «cultura», que es una abstracción, sino en la dinámica de la interacción social. En efecto, la conducta puede venir condicionada por la «cultura», pero es mejor considerarla un proceso o una dialéctica reales que se desarrollan en el tiempo. Sobra decir que la antropología comparte la perspectiva para interpretar la conducta social con la sociología y la psicología social, por no mencionar otras disciplinas. La antropología difiere porque proporciona una *profundidad de análisis* que mejor podría describirse como «biográfica». Es decir, la forma en que la antropología ve a los agentes sociales trata de replicar la perspectiva temporal de los propios agentes, mientras que la sociología (histórica) suele ser, por así decirlo, supraindividual y

la psicología social y la cognitiva, infrabiográficas. Por tanto, la antropología se centra en el «acto» enmarcado en el contexto de la «vida» (o, siendo más precisos, la «etapa de la vida») del agente. La periodicidad fundamental de la antropología es el ciclo vital. Esta perspectiva temporal –la fidelidad a lo biográfico– dicta lo cerca y lo lejos que ha de posicionarse el antropólogo respecto del tema. Si estudia, por ejemplo, la cognición en la microescala típica de gran parte de la psicología cognitiva de laboratorio, se pierde la perspectiva biográfica, por lo que el antropólogo, a todos los efectos, solo está practicando psicología cognitiva. Por el contrario, si la perspectiva del antropólogo se extiende a un punto tal, que el ritmo biográfico del «ciclo vital» ya no delimita el alcance de su discurso, entonces estudia historia o sociología.

Tal vez no a todos les guste esta definición de la antropología, pero yo afirmaría que abarca la mayor parte del trabajo que se considera típicamente «antropológico». Esta profundidad específicamente biográfica posee, claro está, una correlación espacial. Los espacios de la antropología son los que los agentes recorren en el curso de sus biografías, sean estrechos o, como ocurre con cada vez mayor frecuencia, anchos e, incluso, de alcance mundial. Además, se determina cierta visión de las relaciones sociales. Los antropólogos suelen observar las relaciones en un contexto «biográfico»; o sea, se consideran las relaciones como parte de una serie biográfica a la que se accede en distintas fases del ciclo vital. Las relaciones «sociológicas» son, por decirlo así, perennes o suprabiográficas, como la relación entre clases en el capitalismo, y la existente entre grupos o castas en las sociedades jerárquicas. Las relaciones «psicológicas», por otra parte, son infrabiográficas, con frecuencia no más que «encuentros» momentáneos, como, por ejemplo, en los entornos experimentales en que se solicita a los sujetos que interactúen entre sí y con el experimentador en formas que no tienen precedentes ni consecuencias biográficas. Las relaciones antropológicas son reales, poseen consecuencias biográficas y se articulan al «proyecto de vida» del agente.

Si estas estipulaciones son correctas, entonces empieza a emerger la silueta característica de una «teoría antropológica». Esta se distingue en que típicamente trata las relaciones sociales, que, por su parte, ocupan un espacio biográfico. Sobre él se adquiere, transforma y transmite la cultura a través de varias etapas vitales. El estudio de las relaciones a lo largo de la vida –relaciones por las que se recibe y reproduce la cultura– y de los proyectos vitales que los agentes buscan realizar por medio de sus relaciones con los demás permite a los antropólogos llevar a cabo la tarea intelectual que tienen asignada: explicar por qué la gente actúa como actúa, aun si su conducta parece irracional, cruel, piadosa y desinteresada. El objetivo de la teoría antropológica es proporcionar explicaciones sobre la conducta en el contexto de las relaciones sociales. En consecuencia, la teoría antropológica del arte analiza la producción y circulación de los objetos de arte como una función de tal contexto relacional.

2
La teoría de la trama de arte *(Art Nexus)*

2.1. La construcción de una teoría: términos y relaciones

Para diseñar esta teoría, en primer lugar, necesitamos definir ciertas entidades –términos– y relaciones teóricas. En apartados anteriores, he propuesto que debería «parecerse» a otras teorías antropológicas como la del intercambio o la del parentesco, pero que debería sustituir algunos de sus términos con los «objetos de arte».

Sin embargo, esto nos pone ante ciertas dificultades inmediatas. Los «objetos de arte» u «obras de arte» ya constituyen una clase identificable de objetos en algunos sistemas de arte, pero no sucede así con todos ellos, sobre todo, en los contextos antropológicos. Si ubicamos la «obra de arte» como piedra angular, la teoría antropológica del arte en sí misma se vuelve inmediatamente inútil por razones que ya hemos argumentado. Tratar las «obras de arte» es analizar entidades a las que de antemano se les ha otorgado una definición *institucional* como tal. El reconocimiento institucional (o «legitimación») de los objetos de arte es el tema principal de la sociología del arte, que trata cuestiones que complementan a la antropología del arte, pero que no coinciden con su objeto de estudio. Claro está, algunos de los objetos (de hecho, muchos, o todos, incluso) abarcados por la sociología del arte también se pueden considerar, «antropológicamente», entidades alrededor de las cuales se forman relaciones sociales, pero, en este ámbito, el estatus de «obra de arte» es irrelevante. Si hemos de distinguir entre la antropología del arte y la sociología del arte, la primera no puede restringir su alcance a las instituciones «oficiales» del arte y a las obras reconocidas. De hecho, no le es posible hablar sobre «obras de arte» en absoluto, no solo por las implicaciones institucionales que conlleva tal estatus, sino también porque porta connotaciones excluyentes no apropiadas. Un objeto que se haya «legitimado» como un objeto de arte se convierte en esto de manera *exclusiva*. De ello trata la «legitimación» en este sentido. La teoría antropológica del arte no puede permitirse que su término teórico principal sea una categoría o taxón de objetos que son «exclusivamente» objetos de arte, pues la tendencia de esta teoría, como he aclarado, es estudiar el dominio en que los «objetos» se funden con las «personas» a causa de las relaciones sociales entre las personas y las cosas, y entre las personas y otras personas *por medio de* las cosas.

Dicho esto, no prometo que nunca más se mencionen los objetos de arte. De hecho, recurriré a esas palabras repetidamente, pues la consistencia terminológica excesiva es enemiga de la inteligibilidad, mi objetivo principal en este trabajo. No obstante, no pretendo usar «objeto de arte» u «obra de arte» como términos técnicos, ni detallar cuándo un objeto es o no «de arte». El término que emplearé es «índice», lo que requiere una explicación.

2.2. El índice

La antropología del *arte* no sería tal a menos que se limitara a un subconjunto de relaciones sociales en las que algún «objeto» se vinculara a un agente social de una manera diferencialmente «artística». Hemos desechado la idea de que los objetos se relacionan con los agentes sociales «de una manera artística» si y solo si tales sujetos los valoran «estéticamente». En este caso, ¿qué otro medio puede proponerse para distinguir las relaciones artísticas entre personas y objetos, de las que no lo son? Para simplificar el problema, en adelante confinaré el discurso al arte visual o, por lo menos, al «visible». Excluyo el arte verbal y musical, aunque reconozco que en la práctica estos tipos son generalmente inseparables. Por tanto, las «cosas» de las que hablo pueden considerarse reales, físicas, únicas e identificables. No son actuaciones, lecturas, reproducciones, etc. Tales estipulaciones estarían fuera de lugar en la mayoría de análisis sobre el arte, pero en este trabajo resultan necesarias, aun solo porque tratar las dificultades de una en una facilita que las superemos. En efecto, es tarea muy difícil proponer un criterio para diferenciar las relaciones sociales abarcadas por la «antropología del arte», de cualquier otra relación social.

Defiendo que las «situaciones artísticas» se definen como aquellas en las que el «índice» material –la «cosa» visible y física– suscita una operación cognitiva que identifico como la *abducción de la agencia*. En la semiótica peirceana, un índice es un «signo natural», es decir, una entidad de la que el observador realiza una *inferencia causal* de algún tipo, o una inferencia sobre las intenciones o capacidades de otra persona. El ejemplo típico de «índice» es un humo visible que indica «fuego». El fuego causa el humo, por lo que el humo es «índice» de fuego. Otro ejemplo muy común es la sonrisa humana, índice de una actitud amable. Sin embargo, como todos sabemos, puede producirse humo sin que exista un fuego, y se nos puede engañar con una sonrisa. La operación cognitiva por la que inferimos la presencia de un fuego a causa del humo y de amabilidad a causa de una cara sonriente no es aquella por la que «sabemos» que 2 + 2 = 4, o por la que, si alguien pronuncia la palabra «perro», quiere decir «can», y no «ferrocarril» ni «mariposa». Los índices no forman parte de un cálculo –un conjunto de tautologías como las matemáticas–, ni son componentes de un lenguaje natural o artificial en el que los términos poseen significados fijados por convención. Tampoco llegamos a las inferencias de los índices por

inducción ni deducción. No hemos llevado a cabo una prueba y determinado que, por leyes de la naturaleza, el humo significa fuego. De hecho, sabemos que el humo puede no implicar fuego, pues conocemos formas de producir humo o algo que se le parezca sin encender una hoguera. Ya que el humo como índice de fuego no sigue una ley natural conocida a la que se llegue deductiva o inductivamente, y tampoco es una tautología ni una convención del lenguaje, necesitamos otro término que designe el modo de inferencia u operación cognitiva del que nos valemos para generar índices.

2.3. La abducción

El término que emplean la lógica y la semiótica para tales inferencias es «abducción». Eco se refiere a ellas con estas palabras: «La abducción es un caso de inferencia sintética 'en que encontramos una circunstancia muy curiosa que podría explicarse por la suposición de que es el caso específico de una regla general, y, por tanto, adoptamos dicha suposición'»[21] (1976: 131, citando a Peirce ii. 624). En otro trabajo, el autor escribe: «(...) [L]a abducción representa el intento aventurado de trazar un sistema de reglas de significación que permitan al signo adquirir su propio significado. Con más razón aún [la] hay (...) en el caso de los signos naturales que los estoicos llamaban indicativos, cuyo carácter de signo se sospecha, sin saber todavía de qué son signos»[22] (Eco 1984: 40). La abducción cubre la zona gris en la que la inferencia semiótica –producida por los significados de los signos– se funde con la *inferencia hipotética* de carácter no semiótico –o no convencionalmente semiótico–, como cuando Kepler infirió, a partir del movimiento de Marte en el cielo nocturno, que el planeta se desplazaba siguiendo una trayectoria elíptica:

> La abducción es la «inducción puesta al servicio de la explicación, en la que se crea una nueva ley empírica para hacer predecible lo que, de lo contrario, sería un misterio» (...). Es una clase de inferencia no demostrativa, basada en la falacia lógica de afirmar el antecedente a partir del consecuente («si *p*, entonces *q*; pero *q*, entonces *p*»). De premisas verdaderas lleva a conclusiones que no son necesariamente verdaderas. Sin embargo, la abducción es un principio de inferencia indispensable, pues comprende el mecanismo básico para limitar el número infinito de explicaciones compatibles con cualquier suceso (Boyer 1994: 147, citando a Holland *et al.* 1986: 89).

Tengo un motivo particular para usar los términos «signo indexicalizador» y «abducción» en este razonamiento. Ninguna persona sensata supondría que las relaciones artísticas entre las personas y las cosas no implican, por lo menos, alguna forma de semiosis. Enfoquemos como enfoquemos el tema,

21 N. del T.: tomado de *Tratado de semiótica general*. Trad. C. Manzano. Barcelona: Lumen.
22 N. del T.: tomado de *Semiótica y filosofía del lenguaje*. Trad. R. Pochtar. Barcelona: Lumen.

parece subyacer en el arte una base irreduciblemente semiótica. Por otra parte, procuro con todas mis fuerzas evitar cualquier idea que sugiera en lo más mínimo que el arte –visual– es «como la lengua» y que las formas relevantes de semiosis son lingüísticas. Descubrir la órbita de los planetas no es en absoluto análogo a interpretar una oración en cualquier lengua natural. Kepler no descubrió la «gramática» de los movimientos planetarios, pues no existe equivalente a la gramática en la naturaleza. Sin embargo, los científicos suelen referirse, metafóricamente, a sus datos como si estos «significaran» tal o cual cosa; es decir, como si permitieran inferencias que, si no se remiten a las leyes establecidas de la física, son abducciones. La utilidad del concepto de abducción radica en que designa una clase de inferencias semióticas que, por definición, son totalmente distintas de las que usamos en la comprensión de la lengua, cuyo entendimiento «literal» es cuestión de respetar ciertas convenciones semióticas, no de formular hipótesis derivadas *ad hoc* del «caso» en cuestión (Eco 1984: 40). Aunque la abducción es un concepto semiótico (en realidad, pertenece a la lógica más que a la semiótica), resulta útil para fijar límites a la semiosis lingüística propiamente dicha. Así, ya no nos tienta la posibilidad de aplicar modelos lingüísticos donde no son apropiados, a la vez que mantenemos la libertad de plantear inferencias no lingüísticas.

En nuestro caso, un ejemplo más perspicuo de inferencia abductiva a partir de un índice sería la sonrisa con «significado» de simpatía. Gran parte de la teoría que propongo consiste en la idea de que tomamos los objetos de arte –y los miembros de una categoría más amplia, los índices de agencia– como si tuvieran una «fisonomía» al igual que la gente. Al ver la imagen de alguien que sonríe, atribuimos una actitud simpática a la «persona de la foto» y, si lo hay, a su modelo o «sujeto». Nuestra respuesta se debe a que una apariencia sonriente desencadena la inferencia –limitada– de que la persona es amiga, a menos que finja, de la misma manera que la sonrisa de una persona real. Dicho de otro modo, tenemos acceso a «otra mente», una real o imaginaria. En cualquier caso, se trata de la mente de una persona con buena disposición. Sin detenerme a desenmarañar la muy difícil pregunta sobre la naturaleza de la relación entre las personas reales y las imaginarias, lo que quiero enfatizar es que el medio que por norma general usamos para formarnos una idea de la disposición y las intenciones de los «otros sociales» es un alto número de abducciones de índices que no son ni «convenciones semióticas», ni «leyes de la naturaleza», sino un punto intermedio. Además, los esquemas inferenciales –abducciones– que empleamos ante los «signos indexicales» son a menudo muy similares, cuando no idénticos, a los que usamos para tratar con los otros sociales. Esto puede parecer de un nivel muy elemental, pero, en realidad, se trata de fundamentos esenciales de la antropología del arte.

En consecuencia, la definición mínima de la situación de «arte» –visual– conlleva la presencia de algún índice del que se puedan extraer abducciones –de muchos tipos–. Esto por sí mismo no limita lo bastante nuestro estudio, pues es de inmediato evidente que, fuera del razonamiento formal y la semiosis lingüística, la mayor parte del «pensamiento» consiste en abducciones de una clase u otra. Para continuar delimitando el alcance de nuestro análisis, propongo que la categoría de índices relevante a nuestra teoría es aquella que permite la abducción de la «agencia», en concreto, la «agencia social». Con esto excluimos casos como los de inferencias científicas sobre la órbita de los planetas (a menos que uno se imagine que estos son agentes sociales, como muchos hacen). Sin embargo, la restricción es todavía más fuerte que la hasta ahora expuesta, excluyendo más que la formación de hipótesis científicas. La condición que planteo insta a que *se vea el índice en sí mismo como el resultado o instrumento de la agencia social.* Un «signo natural» como el «humo» no se considera el producto de una agencia social, sino como el de un proceso natural causal, la combustión, así que, como índice de su causa no social, no reviste interés alguno para nosotros. En cambio, si se ve como el índice de una hoguera encendida por agentes humanos (por ejemplo, al quemar la vegetación de una zona para agricultura itinerante), entonces sí se produce la abducción de agencia, y el humo se convierte en un índice artefactual, así como un «signo natural». Para situar otro ejemplo, supongamos que, mientras paseamos por la playa, encontramos una piedra tallada de manera muy sugerente. ¿Se tratará de un hacha de mano prehistórica? Se ha transformado en un «artefacto» y, por tanto, es apta para que la consideremos. Es una herramienta y, por lo tanto, un índice de agencia, tanto de su creador, como de la persona que la utilizó. Puede que no sea un objeto muy «interesante» de analizar teóricamente en el contexto de la «antropología del arte», pero sin duda se puede aseverar que cumple las condiciones mínimas, pues *a priori* no tenemos medios para diferenciar los «artefactos» de las «obras de arte» (A. Gell 1996). Esta afirmación tendría validez aun si concluyera que la piedra, en realidad, no la talló un artesano prehistórico, y, habiéndomela llevado ya a casa, la decidiera usar, de todos modos, para decorar la repisa de mi chimenea. Desde ese instante se convertiría en un índice de mi agencia, y de nuevo cumpliría los requisitos (además, ahora sería, evidentemente, una «obra de arte», es decir, un «objeto encontrado»).

2.4. El agente social

Sin embargo, como suele ocurrir con las definiciones, la idea de que el índice debe verse «como el resultado o instrumento de la agencia social» depende de un concepto aún no determinado: el «agente social», quien ejerce la agencia social. Claro está, no es difícil formular ejemplos de ambas nocio-

nes. A cualquier ser humano se lo ha de considerar agente social, al menos en potencia.

Se puede atribuir agencia a aquellas personas (y cosas, como veremos más adelante) que provocan secuencias causales de un tipo particular, es decir, sucesos causados por actos mentales, de voluntad o de intención, en lugar de por simple concatenación de hechos físicos. El agente es quien «hace que los sucesos ocurran» en su entorno. Como resultado de ejercer la agencia, suceden cosas, que no necesariamente tienen que ser las que «quería» el agente. Mientras que las cadenas de causa-efecto en el terreno físico y material consisten en «hechos» explicables por medio de leyes que, en última instancia, gobiernan el universo entero, los agentes provocan «acciones» que «inician» ellos mismos por sus propias intenciones. Son la fuente, el origen, de los sucesos causales de manera independiente al estado del universo físico.

De hecho, se puede debatir largo y tendido acerca de la relación entre las creencias, intenciones, etc., del agente y los sucesos externos que provoca al actuar. Los filósofos están muy lejos de llegar a un acuerdo sobre la naturaleza de las «mentes» que albergan «intenciones», y sobre el vínculo entre las intenciones internas y los acontecimientos reales. Asimismo, los sociólogos tienen razones de sobra para indicar que con mucha frecuencia las acciones tienen «consecuencias no deseadas», así que no puede afirmarse que los sucesos –sociales– del mundo real sean simples transcripciones de lo que los agentes querían que ocurriera. Afortunadamente, para llevar a cabo este análisis, no necesito resolver los problemas que han traído de cabeza a los filósofos desde hace siglos. Para el antropólogo, el problema de la «agencia» no es cuestión de determinar la definición más racional o justificable de tal concepto. Su tarea es describir las formas de pensamiento que no resistirían el embiste del escrutinio filosófico, pero que, al menos, pueden ponerse en práctica social y cognitivamente, de todos modos.

A ojos de la antropología, las nociones «comunes» de la agencia, extraídas de las prácticas y los discursos cotidianos, son objeto de estudio. No reviste importancia que sean «sustentables filosóficamente» o no. Algunos consideran que tales conceptos de agencia, intención, mente, etc., sí pueden justificarse desde la filosofía, pero eso no nos preocupa. Me propongo tomar en serio las concepciones sobre la agencia que ni siquiera estos académicos querrían defender, por ejemplo, la idea de que la agencia puede ser inherente a los ídolos, por no mencionar a los automóviles (como comprobaremos en apartados posteriores). Me marco esta línea discursiva porque, en realidad, la gente de verdad atribuye intenciones y conciencia a tales objetos. La idea de agencia es un marco establecido culturalmente para pensar la causalidad, cuando se supone que lo que ocurre sigue las intenciones previas de una persona agente o una cosa agente. Cuando pensamos que algo pasa a causa de la «intención» de la persona o cosa que inicia la secuencia causal, estamos ante un ejemplo de «agencia».

En cierto sentido es redundante situar la palabra «social» delante de «agente», pues el término «agencia» sirve, en primer lugar, para diferenciar entre los «hechos», causados por leyes físicas; y las «acciones», iniciadas por intenciones previas. El término «intención previa» supone atribuir al agente una mente similar a la humana, si no idéntica. Se puede pensar que los animales y los objetos materiales poseen mentes e intenciones, pero estas siempre son, aun mínimamente, de carácter humano, porque solo tenemos acceso «desde dentro» a las mentes humanas. De hecho, solo a una mente, la de cada uno. La mente del ser humano es indefectiblemente «social», tal que solo conocemos nuestra propia mente en un contexto social. Es imposible concebir la «acción» salvo en términos sociales. Más aún, el tipo de agencia atribuido a los objetos de arte o índices de agencia es social de modo inherente e irreducible, ya que solo surgen como agentes de manera relevante en entornos sociales muy específicos. Los objetos de arte no son agentes «autosuficientes», sino solo «secundarios», que funcionan en conjunción con asociados –humanos– específicos cuya identidad trataré más adelante. La teoría filosófica de los «agentes» presupone la autonomía e independencia del agente humano, pero a mí me interesa más la agencia secundaria que adquieren los artefactos cuando se engarzan en un tejido de relaciones sociales. Dicho esto, en tal red se puede tratar a los artefactos como agentes de muchos modos.

2.5. Las «cosas» como agentes sociales

En una relación social, el «otro» inmediato no tiene por qué ser «humano». En efecto, mi teoría depende por completo de que no lo sea. La agencia social se puede ejercer sobre las «cosas», y la pueden ejercer las «cosas» mismas, así como los animales. Este concepto ha de formularse de manera tan permisiva por motivos tanto empíricos como teóricos. Resulta patente que las personas fundan evidentes relaciones sociales con las «cosas». Supongamos el caso de una niña y su muñeca. La chiquilla adora al juguete, que, según ella, es su mejor amiga. ¿Estaría dispuesta a tirarla por la borda de un bote salvavidas para salvar al mandón de su hermano mayor, que se está ahogando? En absoluto. El ejemplo puede parecer trivial, y las relaciones que las niñas construyen con sus muñecas no son «típicas» de la conducta social humana. Sin embargo, no se ha de tomar este caso a la ligera ni por un momento, ya que se trata de un ejemplo arquetípico del tema principal de la antropología del arte. Solo pensamos lo contrario porque ofende nuestra dignidad hacer comparaciones entre las niñas que sienten un afecto inmenso por sus muñecas, y nosotros, almas maduras que admiramos el *David* de Miguel Ángel. ¿Qué es el *David* sino un muñeco para adultos? No se trata tanto de despreciar la escultura, como de revalorizar las muñecas, objetos verdaderamente destacables, todo sea dicho. Son seres sociales que forman «parte de la familia», aun solo durante un tiempo limitado.

La distancia que separa las muñecas y los ídolos es muy corta, y la que separa a los segundos de las esculturas de Miguel Ángel no es mucho más larga que aquella. No obstante, no pretendo limitar las «relaciones sociales entre las personas y las cosas» a ejemplos de este orden, en los que la «cosa» es una representación de un ser humano, como una muñeca. La concepción que pretendo presentar es mucho más amplia. Las vías por las que se otorga agencia social a las cosas o por las que la agencia emana de las cosas componen un abanico en extremo diverso (léase Miller 1987 para un análisis teórico de la «objetivación»).

Tomemos, por ejemplo, la relación entre los humanos y los automóviles. Un coche es solo un bien y un medio de transporte; intrínsecamente no es un *locus* de agencia ni del dueño ni del coche mismo. Sin embargo, a quien tiene el automóvil le cuesta mucho no verlo como una parte de su cuerpo, algo a lo que imprime con su propia agencia social ante otros agentes sociales. Un vendedor confronta a un cliente potencial con su cuerpo (unos dientes limpios y un buen peinado son índices de habilidad en los negocios), así como con su coche –un Ford Mondeo negro, de inscripción tardía–. Este es otra parte del cuerpo, pero puede separarse si alguien desea examinarlo y valorarlo de cerca. Igualmente, que el coche reciba daños constituye una agresión personal, una ofensa, aunque se pueda reparar y la compañía de seguro cubra los gastos. El automóvil no es solo un *locus* de la agencia del dueño y una vía a través de la que puede afectarle la agencia de otros –malos conductores, vándalos–, sino también un *locus* de una agencia «autónoma» del coche en sí mismo.

El vehículo no solo refleja la personalidad del dueño, sino que también posee una personalidad propia como coche. Por ejemplo, tengo un Toyota al que profeso cierta estima más que un amor absoluto, pero, como los Toyota son coches «sensatos» y ciertamente desapasionados, al mío no le importa (es japonés, al fin y al cabo; los automóviles tienen dimensiones étnicas bien distintas). En mi familia, le hemos puesto nombre propio: Toyolly, «Olly» para abreviar. Es un coche fiable y considerado que solo sufre averías relativamente leves y cuando «sabe» que no causará graves inconvenientes. Si, Dios no lo quiera, se averiara en mitad de la noche todavía lejos de casa, lo consideraría un acto de alta traición cuyo único culpable personal y moral, para mí, sería él y nadie más, ni yo ni el mecánico que lo revisa. Desde la razón, sé que esa forma de pensar resulta un tanto extraña, pero también que el 99 por ciento de los dueños de coches atribuyen una personalidad a sus vehículos igual que yo, y que esas imaginaciones contribuyen a un *modus vivendi* satisfactorio en un mundo de máquinas. En efecto, se trata de una forma de «creencia religiosa» –animismo vehicular– que acepto porque forma parte de la «cultura automovilística», elemento relevante de la cultura *de facto* del Reino Unido en el siglo XX. Ya que sí practico habitualmente esta variedad de animismo, considero

que hay razones de sobra para utilizarla como base sobre la que concebir otros animismos que no comparto, por ejemplo, la adoración de ídolos (léase el capítulo 7, en particular los apartados 7.8 y 7.9, para profundizar en detalle sobre la «agencia» de las imágenes).

2.5.1. La solución a la paradoja

Se define al agente como quien ejerce la capacidad de provocar que ocurran cosas a su alrededor, capacidad que no se puede atribuir al estado común del cosmos material, sino solo a una categoría especial de estados mentales: las intenciones. Es una contradicción aseverar que las «cosas» como las muñecas y los coches pueden actuar como «agentes» en interacciones sociales humanas porque, por definición, no albergan intenciones. Además, los sucesos causales que ocurren a su alrededor son «hechos» –producidos por causas físicas–, no «acciones» relacionadas con la agencia de la cosa. Quizá la niña se imagine que su muñeca es otra agente, pero nosotros estamos obligados a ver el error en ese pensamiento. Podríamos ocuparnos de detectar los factores cognitivos y emocionales que engendran tales formas de pensar, pero es una tarea muy distinta de proponer una teoría (estoy absolutamente resuelto a formular la teoría) que acepte como postulados básicos unos errores tan palpables en cuanto a la atribución de la agencia. En efecto, parece que caminamos por una senda peligrosa. Una «sociología de la acción» que toma como premisa la naturaleza intencional de la agencia se socava a sí misma de manera irremediable al introducir la posibilidad de que las «cosas» puedan ser agentes, pues la empresa entera se funda en la separación estricta entre la «agencia» –ejercida por los seres humanos conscientes inmersos en una cultura– y la causalidad física que explica el comportamiento de las cosas. Sin embargo, podemos mitigar la paradoja al tener en cuenta las siguientes consideraciones.

Ocurra lo que ocurra, la agencia humana actúa en el mundo material. Si no estuvieran en juego las cadenas de causa y efecto que nos son familiares, la acción intencionada, que se inicia en un contexto social y se orienta hacia unos objetivos sociales, sería imposible. Podemos aceptar que tales cadenas nacen como estados mentales y que se dirigen a los estados mentales de los «otros» sociales –es decir, los «pacientes», como veremos después–, pero, a menos que exista una mediación física que se aproveche siempre de las diversas propiedades causales del entorno material –el medio ambiente, el cuerpo humano, etc.–, el agente y el paciente no interactuarán el uno con el otro. En consecuencia, las «cosas», con sus propiedades causales particulares, resultan tan esenciales para ejercitar la agencia como los estados mentales. Reconocemos la presencia de otro agente únicamente gracias a que el *entorno causal* que lo rodea adopta una configuración determinada de la que se puede abducir una

intención. Detectamos la agencia, *ex post facto,* en la estructura anómala de tal entorno, pero no podemos hacerlo por adelantado. Es decir, no es posible diferenciar que alguien es un agente antes de que *actúe como tal* y modifique el entorno causal de una manera que solo pueda atribuirse a su agencia. Como esto último no se basa en intuiciones producidas sin que haya habido mediación alguna, no es una paradoja considerar la agencia un factor del ambiente en su totalidad, una característica global del mundo de los humanos y las cosas que habitamos, y no una propiedad exclusiva de la psique humana. La muñeca no es un agente autosuficiente como un ser humano –ideal–. Ni siquiera la niña lo cree. Sin embargo, sí es una emanación o manifestación de la agencia –en concreto, la de la chiquilla–. Es un espejo, vehículo o canal de la agencia y, por tanto, origina experiencias tan intensas de la «copresencia» de un agente, como lo hace un ser humano.

Sí acepto la siguiente diferenciación. Tenemos a los agentes «primarios», seres intencionales categóricamente distintos de las «simples» cosas o artefactos, que son los agentes «secundarios» –artefactos, muñecas, coches, obras de arte, etc.–, a través de los cuales los primarios distribuyen su agencia en el entorno causal y, por tanto, la hacen efectiva. No obstante, denominar «secundarios» a los agentes artefactuales no implica conceder que no sean agentes, o que lo sean solo «por decirlo de algún modo». Por ejemplo, pensemos en las minas antipersona que tantas muertes y mutilaciones han causado en Camboya en estos años. Sin lugar a dudas, fueron los soldados de Pol Pot que colocaron las minas los agentes responsables de estos crímenes contra los inocentes. Las minas fueron solo los «instrumentos» o «herramientas», no los «agentes de la destrucción» en el sentido en que decimos esas palabras al hablar de los hombres de Pol Pot. Los soldados podrían haber tomado otro curso de acción, mientras que las minas *no tenían más opción* que explotar en cuanto alguien las pisaba. Parece inútil atribuir «agencia» a un simple aparato mecánico letal en vez de a quien lo usó.

Sin embargo, no nos apresuremos. Un soldado no es un simple hombre, sino uno armado con un rifle o, en este caso, con una caja repleta de minas que sembrar. Las armas del soldado son *partes* de sí mismo y le hacen ser lo que son. No podemos hablar de los soldados de Pol Pot sin referirnos en la misma oración a sus armas, así como al contexto social y las tácticas militares que conlleva poseerlas. Los hombres de Pol Pot eran capaces de ser los agentes –muy malignos– que eran solo a causa de los artefactos que tenían y que, por así decirlo, transformaban a simples hombres en demonios con poderes extraordinarios. Su agencia sería imposible de concebir a no ser que se conjugara con la habilidad para la violencia expandida en el espacio-tiempo que permite la posesión de las minas. Los soldados de Pol Pot tenían, como todos nosotros, lo que luego detallaré bajo el término de «personalidad distribuida». Como agen-

tes, no estaban solo donde yacían sus cuerpos, sino también en muchos sitios (y tiempos) simultáneamente. Las minas eran componentes de su identidad como seres humanos, al igual que sus huellas digitales y las letanías de odio y miedo que inspiraron sus acciones.

Si pensamos en una mina antipersona no como una «herramienta» utilizada por un «usuario» –en teoría independiente–, sino, desde una perspectiva más realista, como un componente de una identidad y una agencia sociales, entonces vemos con más claridad por qué la mina puede considerarse «agente». Si no estuviera el artefacto, el agente –el soldado más la mina– no existiría. Al hablar de los artefactos como «agentes secundarios», me refiero a que el origen y la manifestación de la agencia tienen lugar en un entorno que consiste, en mayor parte, en artefactos. Los agentes, por lo tanto, no solamente «utilizan» los artefactos, sino que también «son» los artefactos mismos, que conectan a los primeros con los otros sociales. Claro está, las minas antipersona no son agentes –primarios– que causen hechos por medio de actos de voluntad de los que son moralmente responsables, pero sí son encarnaciones objetivas del *poder o capacidad de desear su uso* y, en consecuencia, entidades morales en sí mismas. Describo los artefactos como «agentes sociales» no porque pretenda promulgar una especie de misticismo de la cultura material, sino solo porque la objetivación en forma de artefacto es como se manifiesta y realiza la agencia social, o sea, a través de la proliferación de fragmentos de agentes «primarios» intencionales bajo sus formas «secundarias» artefactuales.

2.5.2. Agentes y pacientes

Se ofrecerán más ejemplos de agencia social atribuida a «cosas» conforme avance el análisis, pero primero tenemos que tratar otra cuestión en este razonamiento. Debo destacar cierta particularidad del concepto de agencia que desarrollo. La «agencia» se suele estudiar en relación con las características permanentes de la disposición de determinadas entidades: «Tenemos X; ¿es un agente, o no?». Y la respuesta suele ser esta: «Depende de si X tiene intenciones, mente, conciencia, etc.». De este modo, se trata la «agencia» en un contexto de clasificaciones. Se dividen todas las entidades del mundo entre las que «cuentan» como agentes y las que no. La mayoría de los filósofos considera que solo los humanos son agentes genuinos; unos pocos añadirían a algunos mamíferos como los chimpancés; y otros sumarían a los ordenadores con una programación lo bastante «inteligente». De nuevo, enfatizo que no planteo la cuestión de la «agencia» en un sentido similar a esta tarea de «clasificación». El concepto que empleo es relativo a las relaciones y depende del contexto. Así las cosas, regresemos al ejemplo del coche. Si bien atribuiría de manera espontánea una «agencia» a mi automóvil si se averiara en mitad de la noche lejos de mi casa,

no creo que Olly tenga objetivos ni intenciones, como agente vehicular, fuera del uso que mi familia y yo hacemos de él, coopere o no. Mi coche es un agente –potencial– ante mí como «paciente», no ante sí mismo como coche. Solo es agente en la medida en que yo soy paciente, y solo es «paciente» –el complemento de un agente– en la medida en que yo soy agente con respecto de él.

Mi noción de agente es exclusivamente relacional. Para todo agente hay un paciente, y para todo paciente hay un agente. Esta premisa mitiga considerablemente el caos ontológico de atribuir sin medida ni control agencia a cosas inertes como los coches. Los vehículos no son seres humanos, pero actúan como agentes y sufren como pacientes «en el entorno causal» de las personas: su dueño, los vándalos, etc. Por esta razón, no caigo en paradojas ni misticismos al describir, como sucede más adelante, una pintura realizada por un artista como «paciente» con respecto de la agencia del artista, o a una víctima de una caricatura cruel como «paciente» en relación con la imagen –la agente– que la calumnia. Los filósofos descansarán tranquilos sabiendo que, en tales razonamientos, los únicos agentes reales son los humanos, y que los coches y las caricaturas –agentes secundarios– nunca serán agentes genuinos. Por el contrario, no me preocupa la definición filosófica de la agencia *sub specie aeternitatis*. Me interesan más las relaciones agente-paciente en los contextos y los conflictos fluctuantes de la vida social, en la que, sin duda, desde un punto de vista transaccional, atribuimos agencia a los coches, las imágenes, los edificios y muchas otras cosas inertes.

En los siguientes apartados, nos ocuparemos de los «agentes sociales», que pueden ser personas, cosas, animales, deidades y, en realidad, todo. La única condición es que, con respecto a *toda transacción* entre «agentes», uno ejerce la «agencia» mientras el otro es «paciente» por un momento, premisa que derivamos de las implicaciones en esencia relacionales, transitivas y causales de nuestro concepto de «agencia». Para ser «agente», se ha de actuar en relación con el «paciente». Este es el objeto que resulta afectado causalmente por la acción del agente. A efectos de la teoría que desplegamos, se toma como suposición que, en toda transacción en la que se manifiesta la agencia, existe un «paciente» que es *otro agente «potencial»* capaz de actuar como agente o de ser un *locus* de agencia. El «agente» está en posición de «paciente» de manera transitoria, así que, tomando el ejemplo de antes, si mi coche se avería, yo estoy en posición de «paciente», y el coche es el «agente». Si reaccionara a la situación gritándole a mi desafortunado automóvil, golpeándolo o, incluso, dándole patadas, entonces el agente sería yo; y el coche, el paciente. Así sucesivamente. Más adelante, se describirán las distintas posibilidades y combinaciones de agencia y paciencia con más detalle.

A pesar de ello, es crucial comprender que los «pacientes» en estas interacciones no son totalmente pasivos, ya que pueden oponer resistencia. La

noción de agencia implica que se ha superado la resistencia, las dificultades, la inercia, etc. Los objetos de arte son típicamente «difíciles»: cuesta esfuerzo elaborarlos, diseñarlos, negociarlos. Fascinan, atraen, cautivan y deleitan a quien los ve. Su peculiaridad, intransigencia y extrañeza es un factor clave para que sean eficaces como instrumentos sociales. Además, en las inmediaciones de los objetos de arte, se producen luchas en las que los «pacientes» intervienen durante el encadenamiento de intención, instrumento y resultado como «agentes pasivos», es decir, como intermediarios entre los agentes y los pacientes definitivos. Las relaciones agente-paciente construyen jerarquías anidadas cuyas características se detallarán en el momento adecuado. En resumen, el concepto de «paciente» no es sencillo, pues ser «paciente» quizá es una forma derivada de agencia.

2.6. El artista

Sin embargo, todavía no hemos especificado la situación en suficiente detalle para delimitar el alcance de una «teoría antropológica del arte». La agencia se puede atribuir a las «cosas» sin remitirse directamente a la producción y circulación del «arte». Para hacerlo, parece necesario especificar la identidad de quienes participan en las relaciones sociales alrededor del «índice» con mayor precisión.

Los «índices» que trata la antropología del arte son artefactos generalmente (lo que no significa siempre). Estos poseen la capacidad de ser índices de sus «orígenes» en un acto de *manufactura*. Todo artefacto, por ser una cosa manufacturada, propicia una abducción que indica la identidad del agente que lo fabricó o creó. Los objetos manufacturados son a «causa» de sus creadores, al igual que el humo es a causa del fuego. Por lo tanto, son índices de sus hacedores y están en posición de «paciente» en la relación social con ellos, que son agentes. Sin la agencia de quien los creó, los objetos no existirían. Ya que la creación artística es el tipo de manufactura del que nos ocupamos principalmente, resultaría muy conveniente llamar «artista» a quien se atribuye la autoría del índice (como cosa física). Cuando sea apropiado, así obraré, pero es de importancia anotar que la antropología del arte no debe limitarse a estudiar los objetos cuya existencia se debe a la agencia de los «artistas», sobre todo, los «humanos». A muchos objetos –en realidad, objetos de arte– fabricados por artistas –humanos– se les atribuyen orígenes muy distintos. Se cree que los crearon los dioses, o que se elaboraron a sí mismos por vías misteriosas. Puede que se hayan olvidado u ocultado los orígenes del objeto de arte, con lo que se bloquea la abducción que conduce de la existencia del índice material a la agencia de un artista.

2.7. El destinatario (recipient)

Los objetos de arte viven vidas muy transaccionales, en las que el ser «producto de un artista» es solo una fase, la primera. A menudo un objeto de arte no es índice del tiempo y el agente de su manufactura, sino de otro «origen» posterior y puramente transaccional. Vemos, por ejemplo, el caso de los enseres ceremoniales melanésicos como las conchas Kula, cuyos auténticos creadores –que no pertenecen al sistema del Kula– caen en el olvido. Las conchas se «originan» en la mano de quien las poseyera como *kitoum,* es decir, como bien ceremonial libre de cargas (Leach y Leach 1983).

De manera similar, en el Victoria and Albert Museum, podemos contemplar la hermosa copa de ónice tallado que encargó el emperador mogol Sha Jahan.[23] La copa es su *kitoum,* pero hoy en día es propiedad del gobierno de Reino Unido. Dicho esto, podemos anotar cierta diferencia. En la copa de Sha Jahan, en primer lugar, vemos su poder para poner a su servicio a los artesanos, poseedores de una habilidad y una creatividad mayores que las que pueden encontrarse entre sus homólogos actuales. La agencia de Sha Jahan se manifiesta en él no como creador, sino como «mecenas» del arte. La copa es índice de su gloria, que los soberanos de hoy en día solo pueden tratar de emular de maneras despreciables y vulgares.

Así, un índice artefacto también suele propiciar una segunda abducción de agencia, la relativa a su «destino», la recepción deseada. Por norma general, los artistas no elaboran los objetos de arte sin alguna razón. Los crean para que los vea un público o los adquiera un mecenas. Al igual que cualquier objeto de arte es índice de su origen en la actividad de un artista, también lo es de su recepción por el público «para» el que se hizo principalmente. Un deportivo Ferrari aparcado en la calle es índice de los «*playboys* millonarios» para quienes se fabrica esa clase de vehículo, y también del público general que solo puede admirarlo y envidiar a su dueño. Una obra de arte contemporáneo es índice del público correspondiente, que son sus destinatarios. Si la obra se expone en la Saatchi Gallery, es índice de su famoso coleccionista y el mecenazgo de este en favor del arte contemporáneo. Etcétera. A lo largo de su vida, los objetos de arte pueden tener muchas recepciones. Si bien siento que formo parte, como visitante asiduo de galerías y lector ocasional de la revista *Art Now* y publicaciones similares, del público al que se dirige el arte contemporáneo, soy perfectamente consciente de que el arte egipcio expuesto en el British Museum no se elaboró para mis ojos. Este arte permite la abducción indirecta de su recepción original o intencionada como componente de la recepción actual, no intencionada.

23 N. del T.: En realidad, la copa de Sha Jahan exhibida en el Victoria and Albert Museum está elaborada en jade blanco.

El público o los «destinatarios» de una obra de arte –índice– participan, según la teoría antropológica del arte, de una relación social con este, bien como «pacientes», pues el índice los afecta de alguna manera; o como «agentes», puesto que, si no fuera por ellos, el índice no existiría (lo han causado). La relación entre el índice y su recepción se analizará en mayor profundidad más adelante. Por lo pronto, bastará con afirmar que un índice siempre está en función de una recepción específica, muy probablemente diversa, ya sea esta activa o pasiva.

2.8. El prototipo

Para completar la red de relaciones sociales que surgen alrededor de los objetos de arte, solo necesitamos un concepto más, que no siempre aparece, pero sí muy a menudo. La mayor parte de la literatura sobre el «arte» versa, en realidad, sobre la representación, el problema filosófico y conceptual más complicado, sin duda, que se deriva de la producción y circulación de obras de arte. Por supuesto, de ningún modo todo el «arte» es una representación, hasta en el sentido más amplio del término. Con mucha frecuencia, el mismo «contenido representativo» del arte resulta trivial, aun si es verdaderamente una representación –por ejemplo: las botellas y guitarras de los bodegones cubistas, y los patrones botánicamente arbitrarios de flores y hojas en los tejidos–. No pretendo tratar la representación como cuestión filosófica en absoluto. No obstante, sí debería aclarar que apoyo la perspectiva antigoodmaniana que ha ganado terreno recientemente (Schier 1986). No considero que la iconicidad se base en una «convención» simbólica, similar a la que dicta que «perro» signifique «animal canino». En un famoso tratado filosófico, Goodman (1976) asevera que todo icono, en las condiciones adecuadas para su recepción, podría funcionar como una «representación» de cualquier objeto elegido de manera arbitraria o «referente». No es necesario señalar la analogía entre esta idea y el conocido postulado de Saussure sobre la «naturaleza arbitraria del signo». Yo rechazo este inverosímil aserto, una generalización excesiva de la semiótica lingüística. Al contrario, de acuerdo con la perspectiva tradicional, defiendo que la iconicidad se fundamenta en el parecido real de forma entre la representación y las entidades que esta representa o que se cree que representa. La imagen de una cosa se parece a ella en suficientes aspectos para que se la reconozca como representación o modelo suyos. Una representación de algo imaginario como un dios se asemeja a la imagen que sus creyentes tienen de él. Han extraído su apariencia a partir de otras representaciones de ese mismo dios al que se parece la imagen en cuestión. No es de importancia si la «idea» de que tales creyentes tienen de la apariencia del dios verdaderamente se deriva de las imágenes que ellos recuerdan que lo representaban. Lo que me interesa en realidad

es que la gente cree que la flecha solo se orienta en un sentido y que el dios, como agente, «causó» que la imagen –índice–, como paciente, haya tomado un aspecto particular.

Es verdad que algunas «representaciones» son muy esquemáticas, pero solo se necesitan unas pocas características visuales de la entidad representada para que se produzcan abducciones del índice relativas a la apariencia –en una forma mucho más específica– de tal entidad. El «reconocimiento» a partir de señales muy poco concretas es una parte bien estudiada del proceso de percepción visual. Cabe destacar que «muy poco concretas» no equivale a «en absoluto concretas» ni a «puramente convencionales».

Solo podemos hablar de la representación en el arte visual cuando existe un parecido que provoca un reconocimiento. Tal vez necesitemos que nos digan que tal índice es una representación icónica de un tema pictórico particular, y puede que el «reconocimiento» no se dé espontáneamente, pero, una vez se ha proporcionado la información necesaria, las señales visuales han de estar presentes; de lo contrario, no tendrá lugar el reconocimiento.

Además, existen índices que se refieren a otras entidades –por ejemplo, dioses, de nuevo– que a) son visibles, pero que b) no propician abducciones sobre su apariencia, pues no poseen señales a partir de las que realizar el reconocimiento visual. A veces una piedra «representa» a un dios, pero este no se «parece» a la piedra a ojos de nadie, creyente o no creyente. La antropología del arte ha de tener en cuenta esos ejemplos de representación «anicónica» al igual que considera los casos que presentan señales visuales más o menos aparentes relativas a la entidad representada. Se pueden hallar muchas formas de «representación», de las cuales solo una es la de *forma visual*. Dicho de manera aproximada, la imagen anicónica del dios en la forma de una piedra es un índice de su presencia espacio-temporal, no de su aspecto. Sin embargo, en este caso, el lugar espacial de la piedra no se asocia «arbitraria» o «convencionalmente» al del dios. La piedra funciona como «signo natural» del lugar del dios al igual que el humo es un signo natural del lugar espacial del fuego.

En los siguientes apartados utilizaré el término «prototipo» –de un índice– para identificar la identidad a la que representa el índice visualmente –un icono, una representación, etc.– o de manera no visual, como en el ejemplo más reciente. No todos los índices poseen un prototipo, ni «representan» algo que no sean ellos mismos. Los patrones geométricos abstractos no muestran un prototipo discernible o relevante, pero las formas abstractas decorativas sí revisten gran importancia para nuestra teoría, como describiré más adelante. En cuanto al artista como creador de un índice y al receptor de este, defiendo que se pueden observar varios tipos de relaciones sociales agencia-paciencia que vinculan a los índices con los prototipos si los hay. Es decir, existe una clase de agencia abducida del índice, tal que el prototipo se toma como «agente» en

relación con el índice (por ejemplo, al causar que tenga el aspecto que muestra). Por el contrario, el prototipo puede quedar en posición de «paciente» por medio del índice –por ejemplo, en la «hechicería por imagen», que detallaremos posteriormente–.

2.9. Resumen

Recapitulemos nuestro análisis hasta el momento. La «teoría antropológica del arte» es una teoría de las relaciones sociales que prevalecen alrededor de las obras de arte o índices. Estas forman parte del tejido de la vida social dentro del marco biográfico –antropológico– de referencia y solo pueden existir mientras se manifiesten por medio de acciones. Los agentes son los que llevan a cabo las acciones sociales, que surten efecto sobre los «pacientes» (estos también son agentes sociales, solo que en posición de «paciente» ante el agente actuante). A efectos de la teoría antropológica del arte, las relaciones entre agentes y pacientes sociales se despliegan entre cuatro «términos» –entidades que pueden relacionarse–. Son los siguientes:

1. Índices, entidades materiales que propician abducciones, interpretaciones cognitivas, etc.
2. Artistas u otros creadores, a quienes se les atribuye por abducción la responsabilidad causal de la existencia y las características del índice.
3. Destinatarios, sobre los que los índices ejercen la agencia, o quienes manifiestan agencia a través del índice, conclusiones a las que se llega por abducción.
4. Prototipos, entidades que se piensa por abducción que están representadas en el índice (a menudo, pero no necesariamente) por semejanza visual.

3
La trama de arte y el índice

3.1. La tabla de relaciones agente-paciente entre los cuatro términos básicos

Donde coexisten los cuatro términos –índice, artista, destinatario y prototipo–, tenemos, por así nombrarlo, la trama «canónica» de relaciones en el entorno de los objetos de arte, trama que ha de describir y explicar la antropología del arte. Sin embargo, como veremos, se pueden citar muchos ejemplos en los que faltan los «artistas», los «destinatarios» o los «prototipos», o están presentes solo de manera ambigua.

Una teoría como esta consiste, en esencia, en un dispositivo para ordenar y clasificar el material empírico que trata, en lugar de ofrecer generalizaciones como si fueran leyes y predicciones obtenidas de estas. En efecto, son muy diversas las situaciones en las que los índices artísticos forman parte de una trama de relaciones sociales entre agentes, y se necesita clasificarlas antes de formular comentarios que, lógicamente, solo sean válidos en algunas de las circunstancias consideradas y no en otras. Un enfoque conveniente para la clasificación es construir una tabla de combinaciones como la que presentaré a continuación. El diagrama se basa en la premisa de que los cuatro «términos» diferenciados hasta ahora pueden considerarse agentes sociales de distinto tipo y, como tales, son capaces de asumir la posición de «agente» o «paciente» según ante quién esté y con respecto de sí mismos. Por tanto, la tabla I contrapone los índices, artistas, prototipos y destinatarios como «agentes» (lectura en horizontal y hacia abajo) y como «pacientes» (lectura en vertical y hacia la derecha e izquierda).

En adelante, me embarco en la empresa de esclarecer las relaciones agente-paciente entre términos opuestos. Utilizo las letras «A» y «P» junto a cada término para indicar estatus de agente y de paciente, respectivamente. Primero considero el índice en posición de «agente».

3.2. Índice A ⟶ artista P

El índice es la cosa material que suscita las abducciones artísticas. Aquí hemos de considerar los casos en que el índice físico manda sobre el artista,

que reacciona como «paciente» a su agencia inherente. Por supuesto, esta es la inversión de la relación que solemos pensar que existe entre artistas e índices, que es artista A ⟶ índice P. No obstante, es posible, si bien no fácil, encontrar ejemplos. Fray Ramón Pane, que escribió un tratado sobre la religión de los habitantes de las Antillas a petición de Cristóbal Colón, afirmó:

> Creían (...) que determinados árboles mandaban buscar a los brujos, a los que facilitaban órdenes acerca de cómo dar a sus troncos forma de ídolos, y aquellos «cemi» eran instalados después en cabañas-templo, recibían oraciones e inspiraban asus sacerdotes con oráculos (Tylor 1875: 216).[24]

Incluso esta sucinta afirmación es suficiente para considerar que, en ciertas ocasiones, existe una agencia en el material del índice, que se piensa que controla al artista. Este, por el contrario, es el paciente con respecto de la transacción.

El caso más común es que el índice físico determine su propia forma sencillamente por conocimiento tradicional más que por una instrucción oculta. En su explicación sobre los «rituales de aflicción» de los ndembu, Turner (1968: 72-75) describe el tallado de figuras a partir de la madera sagrada del árbol *mukula*, que secreta una resina similar a la sangre. En el contexto, se identifica la goma como la «sombra» que causa problemas menstruales y reproductivos a las pacientes. Después de adorar el árbol, la tribu lo tala en ritual y talla la madera para elaborar figuritas con forma de bebé –*ankishi*–, que ayudan a las mujeres afligidas a recuperar la fertilidad mediante más rituales. En este contexto, resulta patente que el árbol al que adoran mientras está vivo y los «bebés» tallados con su madera son formas alternativas del árbol *mukula* de fertilidad y destrucción. Es la identidad del índice en su estado de vegetal lo que impone su forma en su estado de figurita, mientras que el tallado es solo una extracción de su forma inherente. Quizá no cueste tanto hallar ejemplos análogos en el arte occidental, en concreto en el dogma de la «fidelidad a los materiales». Según esta idea, le corresponde al artista –o artesano, arquitecto, etc.– elaborar una obra a partir de los materiales según lo que «ellos» quieren, no lo que desea el artista. El tallado, como en el famoso caso de los «esclavos» de Miguel Ángel, se considera un acto por el que se liberan las formas que yacen en el interior de la piedra o la madera no tocadas aún.

En este razonamiento, también se pueden anotar los ejemplos más comunes en que el artista no elabora el índice, sino que más bien lo «reconoce». La idea del «objeto encontrado» o «confeccionado» sitúa al artista en posición de paciente con respecto del índice, pues es este el que posee las propiedades intrínsecas que propician que el artista lo escoja como objeto de arte. De hecho,

24 N. del T.: tomado de *Cultura primitiva*. Trad. M. Suárez. Madrid: Ayuso.

PACIENTE \ AGENTE	Artista	Índice	Prototipo	Destinatario
Artista	El artista como fuente del acto creativo. / El artista como testigo de la creación.	El material le dicta su forma al artista inherentemente.	El prototipo controla las acciones del artista. Su apariencia la imita el artista. Arte realista.	El destinatario es la causa de las acciones del artista (como mecenas).
Índice	La agencia y la intención del artista moldean la materia.	El índice como su propia causa: «hecho por sí mismo». / El índice como «cosa hecha».	El prototipo determina la forma del índice.	El prototipo como causa del índice.
Prototipo	La apariencia del prototipo determinada por el artista. Arte imaginativo.	Las imágenes o las acciones del prototipo están controladas por un índice, un *locus* de poder sobre el prototipo.	El destinatario es la causa de la creación del índice y de su forma. / El índice afecta al prototipo.	El destinatario ejerce un poder sobre el prototipo. Hechicería por imagen.
Destinatario	La respuesta del destinatario está determinada por la habilidad, el intelecto, los poderes mágicos, etc., del artista. Está cautivado	El índice es la fuente del poder sobre el destinatario. Este actúa como «espectador» que se somete al índice.	El prototipo ejerce poder sobre el destinatario. Su imagen se usa para controlar las acciones del destinatario. Idolatría.	El destinatario como mecenas. / El destinatario como espectador.

Tabla I. La trama de arte.

el artista le asigna su nombre como creador. El arte oriental, sobre todo, el japonés, presenta un uso verdaderamente rico de objetos encontrados como arte, por ejemplo, las rocas naturales que se emplean en los jardines japoneses. En opinión general, esas piedras no talladas se encuentran entre los objetos más fascinantes del mundo. Los diseñadores de jardines budistas que las utilizan poseen un renombre mucho mayor que cualquier tallista de Japón. Occidente alberga una noción activista de la creatividad artística, mientras que el público oriental valora mucho más las vertientes más «serenas» de la creación en la que el éxito acompaña a quienes se abren más a las cualidades fisonómicas in-

trínsecas de los objetos naturales. Esta misma tradición se mantiene en el arte tántrico de la India, basado en el culto de las piedras de río –naturales o solo ligeramente modificadas–, las semillas del coco de mar y otros objetos como *lingam* e *ioni*, aunque en estos casos al objeto no se lo asocia con el nombre de un artista, cosa que sí ocurre en Japón. En realidad, los ejemplos de la India quedan mejor abarcados bajo la rúbrica de índices «hechos por sí mismos», de los que se hablará en el apartado «Índice A ⟶ índice P».

Los artistas occidentales modernos que emplean objetos encontrados adoptan una actitud menos pasiva, sobre todo, Duchamp, quien aseveraba que sus *ready-mades* –la pala de nieve, el escurridor de botellas, etc.– albergaban «la belleza de la indiferencia»; es decir, eran escogidos para que nadie pensara que él tuviera motivos especiales para elegirlos, más que otra cosa (nada más lejos de la realidad). Se presentaba su elección como un acto de voluntad pura por parte de Duchamp, un *acte gratuite* a la manera de Lafcadio Wluiki, el héroe amoral de Gide. Sin embargo, «no tener motivo» para escoger algo como un objeto de arte encontrado es, por supuesto, un motivo, pues se busca realizar la elección de manera que no se pueda extraer una razón para ella. Ahí radicaba la soberbia de Duchamp. En consecuencia, incluso sus *ready-made*, arbitrarios a propósito, se imponían al artista –paciente–, que reaccionaba al atractivo de su carácter caprichoso y anónimo, del mismo modo que los arquitectos paisajistas del budismo respondían a las piedras naturales que les hablaban con su silencio.

3.3. Índice A ⟶ destinatario P

Esta es la fórmula elemental del «espectador pasivo», en absoluto difícil de concebir o ejemplificar. Quienquiera que permita que un índice cautive su atención y se someta a su poder, atractivo o fascinación es un paciente que responde a la agencia intrínseca del índice, que puede ser física, espiritual, política, etc., así como «estética». El escudo guerrero (figura 1.2/1) es un índice que, en contexto, posee agencia, con poder de desmoralizar al enemigo –el destinatario en posición de paciente–. Sería muy poco prudente imponer restricciones teóricas en cuanto al tipo de agencia que puede ejercer un índice, pues, como veremos, el abanico es destacablemente variado. A pesar de ello, con la fórmula índice A ⟶ destinatario P, se pueden articular en líneas generales el efecto del índice sobre el destinatario.

Volvamos a considerar por unos momentos el escudo asmat que aterroriza al oponente. Cabe señalar que estos diseños inspiran terror al hacer que este se manifieste. Parece que se han *elaborado* en un estado anímico de miedo, y nos asustan (o podemos imaginar con facilidad que nos aterrarían), porque, sometidos a su fascinación, nos obligan a participar de la emoción que objetivan. El tigre que está a punto de embestir y devorar a la víctima parece,

sobre todo, *aterrado* –de sí mismo, por así decirlo–, y lo mismo es válido para los guerreros que cargan con expresión de miedo y rabia. El escudo asmat es un *falso espejo.* Refleja a la víctima un miedo que, en realidad, pertenece al portador del escudo, quien con ello convence al primero de que el terror que ahora siente es genuinamente suyo. Como el famoso trampantojo de Parmigianino, alojado en la galería Uffizi, que muestra la cabeza de Medusa reflejada en el espejo de Perseo,[25] el escudo nos espanta al hacernos creer que *lo que muestra es a nosotros mismos.*

El efecto de «falso espejo» se observa en un sinfín de contextos y, según Benjamin (léase Taussig 1993; Benjamin 1979), constituye el secreto exacto de la *mímesis.* O sea, percibir –internalizar– es imitar, y así nos convertimos en lo que percibimos; lo producimos (léase el apartado 7.2). Contemplar la pintura de un santo que reza inspira piedad; la de una pareja amorosa, lujuria; y así sucesivamente, como se ha comentado sin cesar desde la Antigüedad. Sin alargarnos más en este venerable tema, sí indicamos que el medio principal por el que el índice afecta al destinatario es socavar, de alguna manera, su *sentido del autodominio.* Puede ocurrir que, como en el caso del escudo asmat, se dé una convergencia espontánea entre el índice y el destinatario tal, que este asimila la naturaleza del primero. No obstante, generalmente, la mediación es mucho más indirecta, como se describirá más adelante. Los índices pueden funcionar tanto alienando al espectador, como produciendo una identificación. El retrato de Luis XIV, por Hyacinthe Rigaud, que comentaremos en apartados siguientes, *en absoluto* está destinado a hacer que el espectador se sienta «majestuoso» o se identifique con el monarca, sino que pretende producir el efecto exactamente contrario.

Asimismo, no se puede restringir la fórmula Índice A ⟶ destinatario P a los contextos en que el destinatario se limita a *ver* el índice, en vez de interactuar con él de alguna manera. Por ejemplo, algunos creyentes esperan que besar un icono sagrado suscita la agencia de la imagen de manera que les alivie una enfermedad o la pobreza. No todas las imágenes con la misma «referencia» aparente presentan la misma eficacia al respecto. En este sentido, solo las imágenes de la Virgen tienen esta cualidad. Adorar a otras puede contribuir a la salvación de uno, pero no cura el reumatismo. Por tanto, el punto central es la agencia intrínseca del índice material, más que la de la Virgen (diga lo que diga el cura). Cuando hay que tocar las imágenes, en vez de solo mirarlas, existe agencia en el índice físico, lo que no significa necesariamente que se excluya la agencia del prototipo en estos casos.

Aquí nos encontramos ante una dificultad en la presentación. La fórmula del espectador pasivo, índice A ⟶ destinatario P, es tan fundamental y general,

25 N. del T.: El trampantojo al que parece referirse el autor pertenecía a Caravaggio, no a Parmigianino.

que cuesta mucho citar un caso «puro». El «icono sagrado de la Virgen que sana el reumatismo» probablemente se pueda presentar de manera más precisa como [[prototipo A] ⟶ índice A] ⟶ destinatario P, que con la fórmula simple (el prototipo es la Virgen María). Dicho esto, pretendo tratar las expresiones con tres y cuatro términos más adelante, donde explicaré la importancia de los corchetes y proporcionaré una representación gráfica más clara. Por el momento, baste con estipular que, si el índice no se ve principalmente como el resultado de la agencia externa de un artista y no posee prototipo, su agencia con respecto del destinatario es un caso puro de índice A ⟶ destinatario P.

3.4. Índice A ⟶ prototipo P

En este caso, el índice se comporta como agente con respecto de su prototipo. Hallamos un ejemplo conocido en el relato corto de Wilde, *El retrato de Dorian Grey*. En la historia, el prototipo mantiene su joven y bello físico de manera indefinida gracias a que el retrato de sí mismo que guarda en el ático envejece por él. Que sea un ejemplo ficticio no es obstáculo por el que no citarlo, pues la antropología ha de tratar tanto las situaciones irreales como las reales; al fin y al cabo, ya resulta difícil distinguir unas de otras. Otro caso de índice A ⟶ prototipo P es la hechicería por imagen, en la que la víctima sufre la lesión que se inflige a su representación. Este tipo muy común ocupará una posición importante en siguientes apartados. Dicho esto, como con la fórmula índice A ⟶ destinatario P, índice A ⟶ prototipo P se suele hallar más a menudo con destinatarios, artistas o hechiceros en la posición de «agente» en un trinomio o cuatrinomio. A continuación, considero el «índice» como «paciente».

3.5. Artista A ⟶ índice P

Esta es la fórmula básica de la agencia artística. El índice suele propiciar la abducción de la agencia de la persona que lo elaboró como huella materializada del acto creativo del artista. Gran parte del arte occidental posrenacentista proyecta la agencia del artista de manera muy pronunciada. Las pinceladas de los cuadros de Van Gogh emanan su presencia a punto tal, que casi se puede palpar, impregnada en la pintura al óleo aún viscosa. Los cuadros de Jackson Pollock, elaborados con su técnica de «salpicado», son un ejemplo todavía más impresionante. No albergan más tema que la agencia del propio Pollock; son autorretratos –no representativos– de un hombre inmerso en un iracundo frenesí.[26] Entre los ejemplos más tempranos de todo tipo de arte se encuentran las famosas manos pintadas halladas en las cuevas de Lascaux, Altamira, etc., casos muy «puros» de artista A ⟶ índice P.

26 Para leer más sobre la actividad «balística», léase el apartado de Artista A ⟶ artista P.

3.6. Destinatario A ⟶ índice P

Aquí observamos la fórmula fundamental del «mecenazgo» o el «espectador como agente». Se cumple siempre y cuando un destinatario pueda abducir su propia agencia de un índice. Uno no necesita levantar un dedo para sentir que ha «elaborado» algo. Fácilmente, podemos imaginar que un gran rey como Luis XIV, al pasear por los terrenos de Versalles y contemplar las obras que había encargado y financiado, se considerara autor de lo que se presentaba ante sus ojos, por mucho que, físicamente, en su creación hubiera participado un gran número de arquitectos, artistas, artesanos, albañiles, jardineros y otros trabajadores. El mecenas como quien realiza el encargo es una causa eficiente del índice, cuya causa final es la glorificación de aquel. El mecenas es el conducto de la causalidad social de tales obras de arte, por lo que resulta sencillo abducir su agencia de ellas.

Sin embargo, en este razonamiento no solo se ha de considerar a los grandes mecenas como Luis XIV. Existe un enfoque más amplio que posee un lugar prominente en la teoría estética contemporánea, en la que la condición de destinatario como espectador oculta una forma de agencia. «Ver» es un tipo de agencia en las teorías psicológicas de la percepción. Estas enfatizan que el hecho de percibir «va más allá de la información proporcionada». De acuerdo con ellas, la mente de quien percibe «construye» de manera activa la imagen de la cosa. Las teorías semióticas e interpretativas del arte destacan que lo que alguien ve en un cuadro o, incluso, deduce de una oración o un texto está en función de su experiencia previa, su disposición, su cultura, etc. Según algunos críticos teóricos, los lectores han alcanzado un estatus que difícilmente se distingue del que ocupan los escritores. Yo considero que los visitantes de galerías participan, si bien en un grado menor, en la transferencia de agencia desde los creadores de obras de arte a sus destinatarios. No pretendo reflexionar sobre la teoría literaria, pues solo me interesa el arte visual. No obstante, resulta difícil no darse cuenta de que muchos miembros del público del arte contemporáneo, en realidad, han asimilado la visión de los críticos con respecto de su agencia como destinatarios del arte. Es decir, se atribuyen a sí mismos una creatividad como espectadores que pueden «hacer algo» a partir de la materia prima que se presenta en la galería. Se trata, a todos los efectos, de destinatario A ⟶ índice P. Los artistas también toman parte en esto al negar que su propia agencia no esté dividida y al transferir una responsabilidad parcial sobre su arte al público.

La congruencia ideológica entre la teoría del «espectador como agente» y otros aspectos del individualismo occidental es tan obvia, que no se necesita destacarla. Los visitantes de galerías, en su mayoría de clase media y con formación académica, participan en proyectos de vida basados en la libertad individual, la autonomía, la responsabilidad personal, etc., y no van a abando-

nar tal actitud existencial al entrar en la exposición. No se sienten pasivos. Al fin y al cabo, acuden al lugar *motu proprio*, por motivos que se pueden atribuir con toda seguridad a su agencia social.[27] En épocas pasadas, el público del arte se parecía más, según lo que él mismo creía, a un grupo de devotos religiosos que con humildad se someten al poder del icono y que encuentran satisfacción personal en la pasividad ante este –índice A ⟶ destinatario P–. Sin embargo, hoy en día sin duda se ve la condición de espectador como una forma de agencia, aun si a la vez abarca el hecho de registrar de manera pasiva el objeto de arte «dado».

Además de tales consideraciones, existe otro sentido en que los destinatarios de una obra de arte pueden ver su propia agencia en el índice. Aun si no es el «mecenas» que encargó la obra, todo espectador puede deducir que, de manera general, el índice se elaboró para él. Por ejemplo, una congregación religiosa tiene derecho a pensar que su piedad y su devoción contribuyeron a construir la catedral a la que acuden, aunque el edificio se erigiera siglos antes, pues creen (no sin razón) que la iglesia se levantó *teniéndolos en cuenta a ellos*, las futuras generaciones de creyentes. En otras palabras, son la causa teleológica de la catedral. De forma paralela, ya que las obras que se exponen en galerías son mercancía, los visitantes como consumidores pueden inferir que su «demanda» de arte es en última instancia el factor responsable de que tales obras existan, de la misma manera en que el ofrecimiento de cualquier bien en el mercado es un índice de que hay consumidores que lo demandan.

3.7. Prototipo A ⟶ índice P

A menudo es posible abducir la agencia del prototipo en el índice. Hay maneras evidentes en que se atribuye agencia a los prototipos. En nuestro propio sistema de arte, tal tipo de agencia es ubicuo, pues se trata de un componente fundamental para la «representación realista». Pongamos el siguiente ejemplo. ¿Quién es responsable del aspecto del Duque de Wellington en el famoso retrato de Goya? Nos sentiremos tentados de invocar el nombre del autor, pues nos inclinamos a asignar la agencia primaria a los artistas con respecto de las obras de arte, pero esta cuestión no es tan obvia como parece. La tarea de Goya era realizar una representación del Duque de Wellington, prototipo del índice que produjo. No podía pintar un cuadro de una niñita con rizos de oro y decirle al mundo que representaba al Duque. Lo habrían llamado loco,

27 Por otra parte, se puede observar el mismo nivel de agencia en los miles de peregrinos que viajan a la Meca para rodear la Kaaba y besarla. Son viajantes voluntarios que buscan la salvación por su propio esfuerzo no autómatas religiosos. No se puede determinar aquí si verdaderamente la creencia cultural en la agencia del espectador es un velo que oculta a las almas modernas hasta qué punto sus acciones están dictadas por los imperativos sociales. Para nuestros objetivos, lo importante son las creencias que albergan las personas, no si aquellas están justificadas.

y el Duque habría tenido motivos suficientes para estar insatisfecho. A la sazón, Goya tenía que crear un retrato con los rasgos propios del Duque: nariz romana, gesto serio, atuendo militar, etc. Resulta razonable atribuir la agencia al Duque de Wellington con respecto del retrato pintado por Goya, no porque blandiera sus pinceles, sino porque, en la trama social entre Goya, el cuadro y el Duque, este último determinaba los trazos que el artista *debía pintar* con sus herramientas por el mero hecho de que el Duque poseía ciertas cualidades que el artista zaragozano tenía que representar. En otras palabras, el Duque desempeñaba un papel causal con relación a su aspecto en el retrato. Sin embargo, no es este un «caso puro» de prototipo A ⟶ índice P, pues la mediación de Goya como artista es crucial para la situación. Una fórmula más precisa sería [[Duque/prototipo A] → Goya/artista A] ⟶ índice P. De hecho, en este caso, vale mejor considerar al Duque de Wellington como poseedor de una fisonomía determinada, un «agente secundario» que forma parte del entorno causal que engloba y propicia la manifestación de la agencia «primaria» que corresponde al artista, Goya.

Tiempo atrás, se veía la fotografía como un modo de producción de imagen «sin artista», y así lo consideran muchos todavía. La imagen que se forma a partir de la luz que emana el prototipo sí nos ofrece un ejemplo puro de la fórmula que nos ocupa.

3.8. La importancia central del índice

Todas estas son las abducciones que se pueden realizar del índice como agente y paciente. Si revisamos la tabla I, observamos que aún quedan muchas relaciones agente-paciente que considerar. Así, tenemos artista A ⟶ destinatario P, artista A ⟶ prototipo P, destinatario A ⟶ prototipo P, etc. No obstante, analizarlas de una en una alberga un problema teórico. Una limitación básica de la teoría que desarrollamos aquí es que, a no ser que haya un *índice,* no se pueden realizar abducciones de agencia. Ya que el tema de esta empresa teórica es, precisamente, la abducción de la agencia a partir de los índices, estos han de estar presentes para proceder con el análisis. Se pueden construir fórmulas en las que falte el artista, el destinatario o el prototipo, pero no el índice. Una fórmula como artista A ⟶ destinatario P siempre implica [[artista A] → índice A] ⟶ destinatario P, u otras variantes que incluyan el índice. Por este motivo, las celdas de la tabla I que muestren relaciones binarias entre términos de los cuales ninguno es el índice no son, en teoría, expresiones «bien formuladas».

Sin embargo, para ofrecer una guía general, más adelante explicaré brevemente estas expresiones ilegítimas, pues de nada sirve ser pedante. Después continuaré elucidando las relaciones «autorrecíprocas»: índice A ⟶ índice P,

artista A ⟶ artista P, destinatario A ⟶ destinatario P, y prototipo A ⟶ prototipo P, de las cuales las tres últimas tampoco están «bien formuladas». Necesito situar estas explicaciones porque al lector podría resultarle difícil concebir en qué consiste tal tipo de relaciones; por ejemplo: un artista que es agente con respecto de sí mismo.

3.8.1. La lógica de los agentes y pacientes «primarios» y «secundarios»

Antes de dedicarnos a las expresiones «ilegítimas», prefiero especificar la «lógica» de las expresiones bien formuladas con mayor precisión. No todo gira alrededor de la importancia central del «índice». Regresemos a la distinción, de la que trazamos un boceto antes, entre los agentes «primarios» –entidades con el poder de iniciar acciones y sucesos por voluntad o intención– y los «secundarios», que no poseen voluntad o intención por sí mismos, pero que son esenciales en la formación, aparición o manifestación de las acciones intencionales. Normalmente, los «índices» son agentes «secundarios» en este contexto. Es evidente que toman su agencia de una fuente externa y sirven como medio para transferirla al paciente, así como que los «artistas», por norma general, son agentes «primarios», pues causan acciones por sí mismos. Esto es válido aun si, como suele ocurrir, actúan bajo el mandato de sus mecenas. Puede que en lo social el artista sea un agente subordinado, una mano a la que se contrata, pero, a menos que el artista desee participar, nunca se creará el índice que se le ha encargado. En otras palabras, la agencia «subordinada» –pero, aun así, «primaria»– es, lógicamente, distinta de la «secundaria», tal y como la he definido.

De manera general, los artistas, por lo tanto, son agentes primarios; y los índices, secundarios. ¿Qué hay, entonces, de los destinatarios y los prototipos? Los destinatarios son exactamente como los artistas: agentes o pacientes primarios, el origen, los principales causantes o los destinatarios –sociales– de la agencia mediada por el arte. Si los destinatarios no fueran agentes primarios, la trama de arte no sería el conjunto de transacciones sociales entre personas que es, sino un tipo recóndito de interacción causal entre cosas.

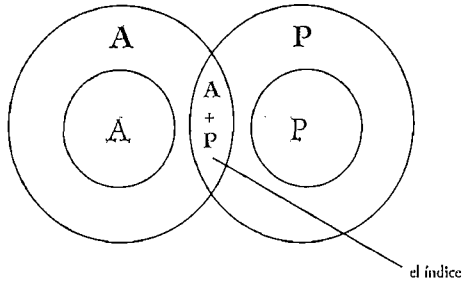
Los prototipos, en cambio, ocupan una posición más ambigua. En general, el prototipo de un índice no es un agente intencional o «primario». Por ejemplo, una manzana no «alberga intención» de aparecer ante nosotros, o ante el pintor, con forma redonda, color rojo y verde, ciertas dimensiones, etc., y tampoco quiere que alguien la represente. Simplemente, posee tales características visuales que son parte del «entorno causal» que aprovecha el artista y con el que lucha al producir, como agente primario, un índice que activa el «reconocimiento» de una representación de una manzana. Sin embargo, esta es un agente «secundario», puesto que el artista solo logra como agente su objetivo de «representar una manzana» si se «somete» a ella y permite que se imprima

en él. Todo el que ha intentado en vano dibujar un objeto «difícil» como la mano humana sabe en qué consiste ser un artista en posición de «paciente», confrontado al prototipo como agente.

Sin embargo, los prototipos no siempre son solo agentes «secundarios» que forman parte del entorno causal de la creación artística y su circulación. Algunas entidades, a diferencia de las manzanas, «desean» aparecer como seres intencionales y, por tanto, existen para que los representen. Todos pueden ver que el Luis XIV del retrato de Rigaud ostenta la apariencia que él mismo ha elegido. Parece que ha dedicado su trayectoria entera a perfeccionar su expresión de *hauteur*, y que ha moldeado sus propias facciones para construir una máscara de poder como si fueran de látex en vez de carne viva. Asimismo, la pose y el magnífico atuendo son manifestaciones de su poder real sobre las apariencias, en particular la suya. En un caso como este, la diferencia entre el mecenas –destinatario– y el prototipo amenaza con disolverse. La agencia «primaria» de Rigaud no se puede negar en absoluto, pero se encuentra totalmente subordinada a la de Luis XIV como mecenas de la creación artística y como aquel que ostenta el poder de aparecer exactamente como desee (igual que un dios). Así, el artista y el mecenas prototipo ejercen en conjunto una agencia «primaria», mientras que, en el caso de la «manzana», la agencia del artista es primaria; y la del prototipo, secundaria. En resumen, si el prototipo es un objeto que se considera generalmente incapaz de ejercer agencia primaria «en el *mundo*», entonces, como tema de representación, solo transmitirá una agencia secundaria. Por el contrario, si el prototipo de un índice es una entidad –como un rey, un mago, un ser divino, etc.– capaz de determinar su propia aparición, entonces puede ser, de manera parcial o total, un agente primario así como secundario.

A continuación, he de añadir una breve explicación sobre el formato lógico general de las expresiones que desarrollaré en apartados posteriores. El centro de la trama de arte siempre es el índice, que, sin embargo, nunca, o rara vez al menos, es agente o paciente primario. El índice es solo la «perturbación» del entorno causal que revela y potencia la agencia que ejercitan y la condición de paciencia que sufren, en ambos extremos de su espectro, los agentes primarios, los destinatarios –mecenas y espectadores–, los artistas y, en menor grado, los prototipos. El índice se articula en tal entorno, mientras que la agencia y la paciencia deseadas se encuentran fuera de él, de alguna manera. El índice es una prótesis, otra extremidad, del mecenas o el artista a la vez un mango ensamblado al paciente destinatario y que tales agentes externos agarran y manipulan.

Ofrezco un boceto general de la situación en la figura 3.8.1/1. Esta muestra el índice como región del entorno causal en la que se encuentran y solapan la «esfera de acción» del agente primario y la «esfera de vulnerabilidad» del paciente primario.



Ȧ = El agente primario, el artista, como ser intencional.

A = El entorno causal en el que el artista puede ejercitar su agencia, la esfera de su control e influencia causales.

Ṗ = El paciente o destinatario primario –espectador– como ser intencional.

P = El entorno causal del paciente, la esfera en la que el paciente es vulnerable al controlo y la influencia de agentes externos

A + P= En la región donde la esfera de agencia de A se solapa con la esfera de paciencia (vulnerabilidad) de P se localiza el índice.

Fig. 3.8.1/1. El índice como punto central de la trama de arte.

Por lo tanto, existe un patrón subyacente a todos los ejemplos de los que hablaré en siguientes apartados y que no son más que variaciones del esquema de la figura 3.8.1/1. Es decir, nos ocupan las relaciones entre los agentes y los pacientes «primarios» –artistas, destinatarios– que aparecen, por así decirlo, en los puntos de origen y terminación dentro de las cadenas de transacciones mediadas por el arte. Estas transacciones se manifiestan en el entorno causal que ambos comparten bajo la forma de agentes y pacientes «secundarios» o derivados, es decir, los índices, que son objetivaciones de la agencia distribuida en tal entorno.

Agente primario ⟶ (paciente secundario ⟶ agente secundario) ⟶ paciente primario.

Sin embargo, lo interesante de esto no está simplemente, espero, en el desarrollo de modelos abstractos como los recién expuestos. Regresemos al estudio más informal de las celdas incluidas en la tabla I, sumando los ejemplos relevantes.

3.9. Las expresiones «ilegítimas»

1. Artista A ⟶ prototipo P. Esta es la fórmula general para las imágenes «imaginarias» elaboradas por artistas. Desde nuestro punto de vista, un

índice es un caso de creación de imágenes «imaginarias» cuando se considera que su aspecto lo decidió el artista y que es un índice de la agencia de este como imaginador de la forma de las cosas. El famoso boceto a lápiz de William Blake, *El fantasma de una pulga,*[28] es un caso puro de arte imaginario, así como de agencia artística que determina la forma de una entidad –ficticia–. Las pinturas de unicornios también son «imaginarias», pues, como estos son tan irreales como los fantasmas de pulgas ningún artista ha intentado como paciente delinear su físico «a partir de la vida real». Por otra parte, el unicornio es una «imagen común» no inventada por la agencia de ningún artista conocido que la haya representado. El artista que dibuja un unicornio no fija la forma del prototipo aunque este no sea real, así que este no es un caso de artista A ⟶ prototipo P en sentido «puro». Dicho esto, cada artista puede inventar detalles varios para el unicornio que representa, así que, en tales condiciones particulares, sí se satisface la fórmula. La inversa de artista A ⟶ prototipo P es la siguiente.

2. Prototipo A ⟶ artista P designa la creación de imágenes «realistas», pues el aspecto del prototipo define lo que hace el artista. Introduje esta noción de «representación realista» antes bajo la rúbrica de «prototipo A (Duque de Wellington) ⟶ índice P (retrato pintado por Goya)». El prototipo como agente social, en este caso, imprime su apariencia sobre el índice a través de la agencia del artista, que es «paciente» con respecto del prototipo a la vez que «agente» en relación con el índice. En resumen, el par de expresiones artista A ⟶ prototipo P y prototipo A ⟶ artista P codifica el contraste básico entre la actividad artística como causante de las formas y aquella como la representación o imitación «realista» de formas «determinadas». En la práctica, todo índice puede propiciar la abducción de ambas fórmulas. Es decir, en ciertos aspectos, el índice muestra la imaginación del artista en acción al causar que el prototipo posea una forma determinada, mientras que, en otros, el índice señala que el prototipo incita a que el artista reproduzca de manera pasiva su apariencia «dada».

3. Artista A ⟶ destinatario P. Esta fórmula expresa el poder del artista como agente social sobre el destinatario como paciente social. Muchas obras de arte inspiran maravilla, asombro, miedo y otras emociones poderosas al espectador. A veces los artistas, cuya destreza técnica les permite producir efectos tan intensos en los destinatarios, son héroes, magos, personas de poder y consecuencia (véase, por ejemplo, Kris y Kurz 1979; Forge 1966; Morphy 1991). La naturaleza particular del asombro suscitado por la actividad creativa se analiza en el apartado 5.2. Además, ya he desarrollado el tema en otros escritos (A. Gell 1992b, 1993). La fórmula inversa a la del artista como héroe es la siguiente.

28 N. del T.: Para ser exactos, *El fantasma de una pulga* es una témpera, mientras que el boceto correspondiente se titula *La cabeza del fantasma de una pulga.*

4. Destinatario A ⟶ Artista P. Se trata de la fórmula del «artista como artesano», es decir, alguien contratado para seguir las indicaciones del destinatario. Este aparece como el «mecenas» (léase el apartado 3.6), más que como el espectador pasivo. El par de fórmulas artista A ⟶ destinatario P y destinatario A ⟶ artista P, junto con el par artista A ⟶ prototipo P y prototipo A ⟶ artista P, se puede abducir del mismo índice de manera simultánea. Es decir, desde un punto de vista, el índice puede manifestar la agencia independiente del artista y su predominio sobre el espectador, mientras que, desde otro, el mismo índice indica la subordinación del artista ante la preeminencia del mecenas.

5. Prototipo A ⟶ destinatario P. Podría denominarse la fórmula del «ídolo». El paciente destinatario abduce del índice la agencia del prototipo, que provoca que el índice tome una forma determinada a la vez que ejercita la agencia social ante el destinatario. Ejemplos típicos de esto son los dictadores como Mao o Stalin, que colocaban enormes imágenes suyas en las paredes para mantener una vigilancia y un control continuos sobre el pueblo. Más adelante, analizaré la adoración de imágenes en mayor detalle, así que no es necesario aducir más ejemplos en este nivel. Sin embargo, cabe destacar que la fórmula también se puede «invertir» de la misma manera que los casos anteriores. Así, de tal operación obtenemos la fórmula que se analiza en siguiente lugar.

6. Destinatario A ⟶ prototipo P. Esta es la fórmula de la «hechicería por imagen», práctica por la que se inflige daño al prototipo de un índice al causarle lesiones a este, por ejemplo, clavando alfileres a una figura suya de cera. La hechicería por imagen también ocupará un lugar de importancia en el presente análisis más adelante, así que no ofreceré más detalles en este apartado. En general, destinatario A ⟶ prototipo P refiere a situaciones en las que uno «fastidia» al prototipo de alguna manera a través de su imagen, lo que puede derivarse de una agencia artística maligna (caso de artista A ⟶ destinatario P). También es posible que la agencia no provenga del acto del artista al crear la imagen, sino del destinatario al destrozarla. Pintarle un bigote a un póster de Margaret Thatcher no es tanto «agencia artística» como un modo –hostil– de recepción con el que los destinatarios de la imagen se vengan de la mujer –prototipo– objeto de su desprecio. Esta táctica de recepción no es necesariamente mística; es decir, no se basa en la suposición de una «magia simpática» similar a la de la hechicería por imagen. Un vándalo de pósteres podría suponer de manera muy racional que la propia Dama de Hierro o, al menos, algunos de quienes la apoyan vean la imagen pintarrajeada y se incomoden al darse cuenta del alcance del sentimiento antithatcherista.

Resulta evidente que las fórmulas prototipo A ⟶ destinatario P y destinatario A ⟶ prototipo P constituyen una pareja. Una misma imagen puede actuar como índice para ambas a la vez. Así, un ídolo es un índice por medio del cual el dios ejerce su agencia sobre los adoradores, que se someten

a él ante su imagen. Al mismo tiempo, los creyentes tienen poder sobre el dios porque fueron ellos quienes fabricaron, instalaron y consagraron el ídolo, quienes le ofrecen sacrificios, plegarias, etc. Sin eso, el dios no retendría su relevancia. Efectivamente, la hechicería por imagen y la idolatría guardan más en común que lo que permanece a simple vista (léase el capítulo 7).

Con esto completamos nuestro repaso de las celdas de la tabla I, con la excepción de las que muestran una agencia «autorrecíproca». A estas me dedicaré a continuación.

3.10. Índice A ⟶ índice P

Un índice puede considerarse la «causa» de sí mismo. Para ilustrar la situación, imaginemos que somos espectadores de un espectáculo del Circo Acrobático Nacional Chino. En determinado momento, los acróbatas empiezan a colocarse unos sobre otros, y ¡abracadabra! Como por arte de magia, se han convertido en una majestuosa pirámide humana, pero ¿quién la ha construido? Claro está, el equipo de acróbatas. Y ¿qué la compone? Ellos mismos. La pirámide humana como índice (y como una especie de obra de arte) es «paciente» en la medida en la ha construido alguien –una entidad colectiva, en este caso–, pero también es «agente», pues se ha elaborado a sí misma.

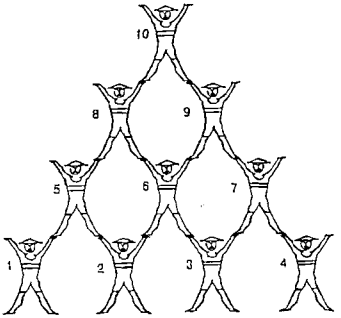


Fig. 3.10/1. El índice hecho por sí mismo.

Existen muchas obras de arte –índices– con cualidades similares. Por ejemplo, durante los festivales anuales que celebran los abelam de la provincia Sepik, Nueva Guinea, se exhiben las batatas largas como objetos de culto. De hecho, se decoran con pinturas y marcas, pero el objeto exhibido es la batata en

sí misma, no la máscara. Las batatas crecen por sí solas. Es cierto que quienes las cultivan las ayudan a desarrollarse en lo técnico al horadar la tierra alrededor del tubérculo y, en lo social, al abstenerse de realizar prácticas sexuales, pues estas resultan perjudiciales –o, siendo exactos, ofensivas– a las batatas. Estas deben contar con una protección mágica, pero la magia del cultivo no causa el crecimiento tuberoso. Los poderes de crecimiento inherentes a las batatas son, precisamente, el motivo por el que los abelam las cultivan ceremonialmente y las exhiben. Son objetos de asombro que a veces alcanzan longitudes de más de tres metros. Las batatas de este tamaño son totalmente incomestibles, destinadas únicamente a que la gente las contemple y las use como fuente de material de cultivo (claro está, las batatas están vivas y son agentes sociales, al igual que las personas). El etnógrafo (Forge 1966) explica con cristalina claridad que las batatas son «objetos de arte» categóricamente similares a las esculturas y pinturas que también elaboran y muestran los abelam.

Estas batatas ofrecen un ejemplo adecuado de índices que ejercen la agencia con respecto de sí mismos. Se trata de la inferencia abductiva que realizan los abelam, cosa que no tiene nada de oscura. Todos los seres vivos son agentes con respecto de sí mismos en la medida en que se pueden atribuir su crecimiento y su forma a su propia agencia. Lo difícil de comprender desde nuestro punto de vista es que las «batatas» deban considerarse agentes similares a las personas a la vez que «obras de arte». Por supuesto, los horticultores personifican con frecuencia a sus plantas, y los florecientes jardines traseros de Inglaterra abundan con animistas no reconocidos. Quienes visitan las exposiciones de jardinería se comportan de manera similar a los espectadores de eventos artísticos, con la salvedad de que, por norma general, los primeros se muestran menos cohibidos y solemnes. Las visitantes, señoras de espartana severidad, pronuncian libremente evaluaciones estéticas muy detalladas sobre las rosas y coliflores, pero no dedicarían ni un segundo a formular opiniones acerca de las «obras de arte» identificadas explícitamente como tales. Es la naturaleza de nuestro mundo de arte, no más racional que el de los abelam, pero basado en un conjunto distinto de relaciones sociales –en particular, relaciones de clase social (Bourdieu 1984)–. Nos resulta difícil ver como obras de arte a las cosas que «crecen por sí mismas» porque para nosotros las actividades de un «artista» son intrínsecas al concepto mismo de arte, pero según la ciencia que nos ocupa estamos, simplemente, ante una cuestión relativa, un eje de comparación entre sistemas de arte distintos.

Dicho esto, no tenemos por qué considerar bajo esta rúbrica solamente los índices que verdaderamente se «hacen a sí mismos». La agencia no consiste solo en «elaborar», sino en cualquier modo en que algo afecta a otra cosa. Con frecuencia –y de manera universal, quizás–, los índices ejercen su agencia sobre sí mismos en la medida en que se componen de partes visuales que se afectan las unas a las otras dentro del índice.

Volviendo a la pirámide de acróbatas, cuando vemos esta forma, reconocemos que se encuentra en un equilibrio estable. Cada acróbata aplica la fuerza necesaria para mantenerlo, pero, si uno de ellos realizara un movimiento repentino, entonces veríamos derrumbarse la pirámide entera. Las fuerzas de la estructura, agencia ejercida por una parte –un acróbata– con respecto a las otras, se engloban visualmente en el conjunto (figura 3.10/1). Lo que observamos es una red compleja de relaciones agente-paciente entre los acróbatas individuales, los pares y tríos de acróbatas, etc., en el *interior* del índice. Por tanto, se puede considerar que el acróbata 6 es el agente que sostiene a 8 y 9, así como el paciente al que apoyan 2 y 3. Junto con 5 y 7, forma de un equipo de tres personas que soporta a 8, 9 y 10, y al que sostienen 1, 2, 3 y 4; y así sucesivamente. Se pueden extraer innumerables relaciones de esta clase.

Lo importante es que tales relaciones agente-paciente entre partes y entre las partes y el conjunto se pueden extraer (o abducir) no solo con respecto de las obras de arte cuyas «partes» son acróbatas humanos, sino que también se aplican en todo tipo de índices artefactuales. En efecto, esa clase de relación agente-paciente (causa y efecto) dentro de los índices es el tema principal de la rama más desarrollada de la psicología cognitiva del arte, derivada de la psicología Gestalt por Rudolf Arnheim en su tratado clásico sobre arte y percepción visual (1974). La figura 3.10/2, que procede de las primeras páginas de la monografía de Arnheim, demuestra un fenómeno visual-cognitivo fundamental.

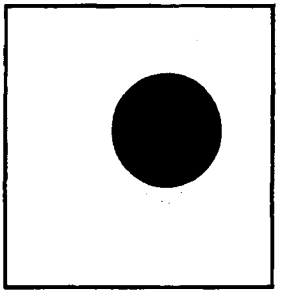


Fig. 3.10/2. Parece como si el disco negro «quisiera» regresar al centro del cuadrado.
Fuente: Arnheim 1974.

Si el disco negro se hallara en el centro del cuadrado blanco, parecería permanecer en reposo, pero, al estar como se ve en la figura, da la impresión de ser atraído hacia la derecha, en contra de cierta resistencia o tensión (ibíd.: 12-13). Se muestra que las partes de los índices –como el disco, aunque, por

supuesto, Arnheim no usa este término– son conductores de las «fuerzas» pictóricas que influyen en la apariencia de equilibrio, energía, crecimiento, dinámica, etc. (pássim). En este apartado no pretendo en absoluto resumir la acreditada presentación que hace Arnheim sobre la psicología visual. Lo más importante es señalar que la idea de una agencia interna al índice –pictórico o escultural– cuenta con numerosos precedentes.

El arte abstracto se aprovecha de nuestra percepción de agencia interna –o, siendo más precisos, de la relación causa-efecto– en el índice en profundidad y de maneras bastante obvias. Unas manchas de color parecen arremolinarse, planear, chocar entre sí y fragmentarse como si poseyeran fuentes internas de energía y se engarzaran en interacciones causales complejas. La situación difiere con el arte representativo en la medida en que tenemos que distinguir entre el dominio causal «interno» de la superficie pictórica o la forma escultural, y los procesos causales externos en el mundo al que se refiere el índice. Uno de los ejemplos más impactantes de «causalidad aparente» en el arte occidental son las depresiones perfectamente modeladas que producen los dedos de Plutón al apretar la blanda carne del muslo de Proserpina en la obra maestra de escultura ilusionista realizada por Bernini (figura 3.10/3).

Los hundimientos en el mármol «representan» el nexo causal entre los dedos y la carne que estos aferran, pero no creo que los veamos como tales. Por el contrario (tan convincente es la ilusión), los consideramos ejemplos verdaderos de causalidad, no representaciones. Este tipo de pseudocausalidad típica de los trampantojos –interacción agente-paciente– dentro del índice no se limita necesariamente al arte ilusionista occidental. Todo índice representativo que muestre interacciones causales en el prototipo se puede considerar un dominio independiente de causalidad con respecto de sí mismo en el que las partes del índice interactúan afectándose entre sí.

No obstante, en vista de nuestra reflexión anterior sobre la agencia primaria y la secundaria, necesitamos detallar lo que hemos hablado hasta ahora en ciertos aspectos. Los patrones abstractos parecen mostrar relaciones de «causa y efecto» entre motivos más que relaciones «agente-paciente», pues nada nos hace pensar que tales motivos sean seres inteligentes, que tengan intenciones o deseos, etc. Mientras que las relaciones entre la parte y el todo dentro de la pirámide humana demuestran la intención «primaria» de los acróbatas, a los que de inmediato reconocemos como agentes intencionales, no ocurre lo mismo con las relaciones entre los motivos florales individuales de nuestras cortinas, por muy abundantes que sean. Estos solo poseen una agencia «secundaria»: manifiestan el efecto de la agencia o intención sin tenerla de manera inherente. Los motivos solo interactúan entre ellos causalmente, no de modo intencionado. Sin embargo, aun en este caso, sí observamos aquí una «actividad intencional», pero se restringe al creador imaginario del patrón más que de

3.10/3. La causalidad hecha visible: detalle de *El rapto de Proserpina*, de Bernini.

los componentes físicos de este. Las relaciones causales complejas, ya sean solo una «sugerencia» –como en los patrones y el arte abstracto–, o se representen de manera directa –como en el *Rapto de Proserpina*, de Bernini–, señalan una agencia intencional compleja no en el índice, sino «fuera del escenario», en la astuta mente del artista.

3.11. Artista A ⟶ artista P

Tras haber explicado cómo un índice –u otra obra de arte candidata– puede ejercer agencia sobre sí mismo, procedamos a analizar la agencia autorrecíproca en el caso de los artistas. Todo artista es paciente con respecto de la agencia que ejercita; en efecto, la agencia artística no puede actuar de otra manera. Pensemos que vamos a dibujar algo que no hayamos probado antes; por ejemplo, una silla de estilo Chippendale. Deseamos elaborar un índice que se refiera a este mueble. Al acto de dibujar lo precede (esté presente o no el objeto que representaremos) una visualización del futuro dibujo. En nuestra mente ensayamos las líneas que debemos trazar y luego las dibujamos (en realidad, un dibujo siempre es el dibujo de otro dibujo, el que está en nuestra cabeza). Como nuestra mano no está controlada por la línea que visualizamos o anticipamos y que queremos dibujar, sino por una misteriosa alquimia muscular totalmente opaca a cualquier introspección, la línea que aparece sobre el papel nunca deja de tener algo de sorpresa. En este momento, somos espectadores de nuestro intento de dibujar; es decir, nos hemos convertido en pacientes. De manera subliminal, nos preguntamos «¿Reconozco esto –el índice– como la silla que quería dibujar?», igual que si la hubiera representado otra persona.

El dibujo, y la mayoría de las demás habilidades artísticas –el tallado, etc.–, forma parte de lo que se conoce como actividades «balísticas», movimientos musculares que ocurren a tanta velocidad, que solo se procesa cognitivamente el «efecto» de la acción después de que se haya completado el acto, no mientras se hace (la conducta «balística» arquetípica es el lanzamiento de un objeto). Muy a menudo, si no somos buenos dibujantes, nos frustramos por el resultado de los gestos balísticos que hemos utilizado para dibujar la silla: «Esta no es la silla que quería dibujar. Las patas son demasiado largas, y está completamente torcida». Es muy conocida la posición de paciente ocupada por el artista en ciernes que no sabe dibujar los objetos «como quiere». No obstante, en ocasiones, por una feliz casualidad muscular, la línea que dibuja es, en realidad, mejor que la que había visualizado.

Esta secuencia de «generación y ensayo» es una característica fundamental de todos los actos cognitivos complejos. Dennett cita a Valéry con estas palabras:

> Se necesitan dos para inventar cualquier cosa. Uno genera las combinaciones; el otro elige y reconoce lo que desea y lo que le es importante de entre en la masa de cosas que el primero le ha entregado. Lo que llamamos genio es mucho menos el trabajo del primero que la disposición del segundo para comprender el valor de lo que han colocado ante él y realizar su elección (D. Dennett 1979: 71).

Dennett dedica un capítulo a defender las ideas de Valéry, aunque no está de acuerdo con la noción de que «quienes eligen» son necesariamente más importantes que «quienes generan». Claramente, Valéry habla de la fórmula artista A ⟶ artista P, precisamente, en el sentido en que la usamos nosotros. Claro está, el autor habla de poesía, una forma de arte que permite infinitos ciclos de autocorrección, a diferencia del arte gráfico y plástico, donde «quien elige» encuentra barreras que dificultan o directamente imposibilitan el acto de borrar, y donde puede que se deba realizar la tarea desde cero si los resultados de un ciclo de «ensayo» se consideran insatisfactorios. No obstante, se observan muchos indicios de las «generación y ensayos» en los bocetos de los artistas, sobre todo en los de maestros renacentistas como Rafael y Miguel Ángel, de cuyos *abbozzi*, nubes elaboradas de trazos provisionales, surgen formas dibujadas con una exquisitez propia de tales virtuosos.

Además, suele ser frecuente, en particular con dibujos, cuadros o tallados más complicados, que el producto final sorprenda al mismo artista porque no sea el que este había visualizado al principio, sino la consecuencia de los ciclos de «generación y ensayo» que se sucedieron por el camino. D'Azevedo cita el testimonio de un tallista africano de esta manera:

> Veo lo que he fabricado [una máscara del Sande] emerger del arbusto de las mujeres. Ahora es un orgulloso hombre *jîna* [espíritu] tras el que corren muchas mujeres. No es posible ver algo más hermoso en este mundo. Con rostro radiante, su mirada va y viene, mientras todos quedan maravillados ante algo tan bonito y terrible. Para mí, es como lo que veo al dormir. Me digo a mí mismo que es lo que mi *neme* [espíritu familiar] me ha traído a la mente. Me digo: «Esto lo he elaborado yo». ¿Cómo es posible que un hombre logre algo así? Es aterrador lo que soy capaz de hacer. Ningún otro puede emularlo a menos que posea el conocimiento adecuado. Ninguna mujer puede hacerlo. Siento que he dado a luz a mis hijos (D'Avezedo en Forge 1973: 148).

El artista vacila entre la respuesta como «paciente», el asombro y la maravilla que le inspira la máscara del Sande –«¿Cómo es posible que un hombre logre algo así?»–, y la autoaprobación que siente al saber que, después de todo, fue su agencia la que produjo el objeto –«Es aterrador lo que soy capaz de hacer»–. Sería imposible encontrar un ejemplo de agencia artística autorrecíproca más explícito que este. El testimonio del tallista de que, al elaborar la máscara, piensa que ha dado a luz y su compromiso total y evidente con la idea de que el objeto es un ser vivo e inteligente cuya mirada va y viene es también una prueba muy

útil que sirve para apuntalar nuestra hipótesis general de que, desde un punto de vista antropológico, es mejor considerar las obras de arte como agentes. Los constructores de nuestros ídolos no son idólatras menos entusiastas que el resto de nosotros, porque, de alguna manera, siempre adoptan una posición de espectadores pasivos ante el nacimiento de sus propias creaciones. Si expresamos la fórmula correctamente, ha de ser [[artista A] ⟶ índice A] ⟶ artista P.

Para finalizar, debería señalar un tema que todavía no emergerá completamente durante un tiempo considerable. Los artistas no producen solo «obras» singulares, sino que desarrollan una carrera profesional entera con su respectiva *œuvre* (utilizo este término francés para referirme al 'conjunto de obras producidas durante toda una vida o hasta el momento' por un artista). Los artistas no son solo pacientes con respecto de la «obra» que están elaborando actualmente, sino que también toman esa posición ante todo lo que han producido a lo largo de los años. Algunos, por ejemplo, parecen reticentes a repetirse, o trabajan para mecenas que les exigen no hacerlo. Yo diría que Poussin, por la razón que sea, rara vez (o acaso nunca) repitió una obra, aun en el más mínimo detalle. Si Poussin, como aventuro, seguía un principio que le instaba a no repetirse, entonces cada uno de sus cuadros estaba determinado negativamente por los demás, de manera que no se les pareciera en la composición (si bien es cierto que su estilo personal se mantuvo relativamente consistente). Por el contrario, Renoir (como se puede comprobar al visitar la colección Barnes en Filadelfia) pintó numerosas «bañistas» que se asemejan mucho entre sí, posiblemente, porque tenía un mecenas –el propio Barnes– que se alegraba más cuando el siguiente cuadro que le compraba a Renoir se parecía a los que había adquirido previamente. En todo caso, el artista ocupaba una posición de «paciente» con respecto a su *œuvre* en la medida en que su obra actual tenía que estar relacionada de manera específica con sus trabajos anteriores.

3.12. Destinatario A ⟶ destinatario P

La categoría de «destinatarios» se divide en agentes y pacientes de modo muy notable; tanto, que uno podría estar tentado de negar que se trate de una sola categoría. La diferenciación que tengo en mente es entre «espectadores pasivos» –el público general del arte– y los «mecenas», quienes encargan obras a los artistas y cuya agencia, por tanto, indexicalizan los objetos que han contribuido a crear. El mecenazgo es una forma muy significativa de agencia para la antropología del arte, muy distinta de la mera condición de espectador. Esta implica una posición de paciente ante la obra de arte, que «causa» una reacción en el espectador –impresión, fascinación, etc.–. Por otra parte, las obras sorprenden o pueden sorprender a los patrones que las encargan. Las adeptas al Sande –veteranas de alto rango– que contrataron al tallista antes citado son

las mismas mujeres que, en palabras de él, «corren» tras la máscara, sujetas a su atractivo espiritual y masculinidad. Para contrastar, aquí encontramos un testimonio del siglo XIV que describe el homenaje público que rindieron a la *Maestà* de Duccio los mecenas que encargaron el retablo para la catedral de Siena. Dice así:

> En el día en que llevaron [la nueva pintura] al Duomo, las tiendas permanecieron cerradas. El Obispo condujo una gran compañía devota de sacerdotes y frailes en solemne procesión, seguida por los nueve señores, las autoridades de la comuna y el pueblo entero. Uno tras otro, los más dignos, asiendo velas encendidas con la mano, se apostaban junto a la pintura. Detrás venían las mujeres y los niños con gran devoción. Acompañaron dicho retablo al Duomo, haciendo procesión alrededor del Campo, como es costumbre. Las campanas repicaban alegres en reverencia a una imagen tan noble como esta (MS of *c.* 1311, citado en Holt vol. I 1957: 135).

El obispo y las autoridades laicas –los «nueve señores»– que encargaron el retablo se glorificaban al venerar de manera visible y pública al producto de su propia agencia –mediado por Duccio–. Por supuesto, también adoraban a Cristo, la Virgen y los Santos, pero, en realidad, era el retablo en sí mismo el objeto de su reverencia, porque, a la sazón, se creía que tales íconos sagrados protegían los intereses específicos de la comuna en cuya posesión estaban. La pintura de Duccio reemplazaba un ícono más antiguo, la *Virgen de los ojos grandes* –que se llevó a la iglesia de san Bonifacio–, a la que se atribuía la victoria de las fuerzas sienesas sobre las florentinas en la entonces reciente batalla de Monte Aperto. Era crucial que la nueva imagen «se diera cuenta» de que el pueblo entero dependía de ella para protegerlo de traidores y enemigos de Siena (ibíd.).

En otras palabras, la eficacia del papel de «mecenas» necesita una muestra de reverencia hacia lo que produce el mecenazgo. El mecenas es *primus inter pares* entre el público general del arte. A menos que lo impresione en público o en privado el índice que ha contribuido a elaborar, el mecenazgo en sí acaba en fracaso, habiéndose desperdiciado los recursos que se han invertido en el encargo. Por tanto, el mecenazgo abarca, de manera intrínseca, una fase en la que el mecenas agente [destinatario A] es un paciente [destinatario P].

3.13. Prototipo A ⟶ prototipo P

El prototipo de un índice puede ser paciente con respecto del índice que incorpora su agencia al representarlo. Pongamos el caso de H, concejal –y luego alcalde–, que procede de una antigua ciudad industrial. El partido del concejal H se mantiene en el poder de manera más o menos permanente. H, que es un empresario inteligente y eficiente, asciende poco a poco de miembro a presidente de varios comités, hasta llegar a concejal jefe, cargo que desem-

peña con éxito durante muchos años. La ciudad florece, y en el momento apropiado cede su puesto anterior a un colega más joven para aceptar luego la alcaldía. Preside con dignidad sus funciones públicas y en el trasfondo ayuda a establecer un sinnúmero de subvenciones y contratos lucrativos a favor de su comunidad. Su popularidad es universal, y hasta se ha ganado el respeto de quienes en ocasiones son sus oponentes políticos. Para conmemorar su legislatura como alcalde, los miembros del ayuntamiento proponen de manera unánime encargar un retrato suyo que se ha de colgar en la Sala del Consejo, ocupando un lugar de honor. H acepta la propuesta, en parte porque sabe lo contenta que se pondrá su mujer, y también porque le aseguran que no tendrá que aguantar largas sesiones en el estudio del artista, cuestión para la que no tiene tiempo como hombre muy ocupado que es. Y, en efecto, así sucede. El retratista solo necesita una hora para trazar varios bocetos rápidos y sacar un alto número de fotografías desde distintos ángulos y distancias.

Por fin llega el día señalado. El consejo está reunido. Desde su puesto de alcalde, cuando se retira la cortina, H encuentra su retrato. Conforme se suceden los discursos, largos e ineludibles, el alcalde aprovecha el tiempo para examinar el cuadro. Entonces, lo invaden el pánico y la desesperación. Lo que ve no es la representación de un hombre, sino de un vegetal, en concreto un nabo con un nauseabundo brillo violáceo que está deformado por varios apéndices innombrables. H no es un hombre dado a la vanidad. Hace años que acostumbra a mirarse solamente un momento en el espejo, pues hasta está acostumbrado a afeitarse en el asiento de atrás de su limosina de camino al trabajo, en vez de perder un tiempo de oro haciéndolo ante el cristal de su baño. Sin embargo, es un impacto espantoso descubrir el alcance de su fealdad, y su impresión empeora todavía más a causa del contraste que hace su imposible cabeza de nabo ante el esplendor de sus prendas de alcalde. No puede culpar al retratista de su turbación, porque es lo bastante inteligente para saber que el cuadro es fiel a su aspecto real. El artista no ha cometido errores al usar su cámara y sus pinceles. ¡Ojalá fuera ese el caso! Sin embargo, H, que comenzó su vida como un aprendiz embebido en la ética protestante, reconoce un trabajo sincero cuando lo ve. «¿Así me recordarán para siempre?», se pregunta. «¿Cómo un nabo? Pero ¿qué importa mi aspecto físico, al fin y al cabo? ¿Por qué han de recordar mi *cara* de entre todo lo que soy?». Desearía que lo hubieran dedicado un monumento anicónico, tal vez algo como una placa con una inscripción, pero eso se suele hacer más con los muertos. Después de todo, no hay nadie más a quien culpar que a sí mismo y su propia cara desafortunada. Si fuera más atractivo, su retrato no habría resultado ser algo tan horrendo. En esta situación, H es víctima de sí mismo, de la influencia causal directa que ejerce su aspecto real [prototipo A] sobre el del cuadro [prototipo P], que tanto lo desasosiega.

Admito que este es un ejemplo inventado, pero existen muchos casos reales de personas que se sienten víctimas de sus retratos. Por ejemplo, podría citar la documentada antipatía que profesaba Winston Churchill al cuadro que hizo de él Graham Sutherland –y cuya circulación impidió personalmente–, obra considerada por los críticos como un estudio detallista, y «muy genuino», de aquel gran líder. El propio Churchill prefería infinitamente más el retrato fotográfico con tintes heroicos que elaboró Karsh, en contra de la opinión contemporánea que encuentra menor autenticidad en este que en el cuadro de Sutherland. Churchill fue lo bastante vanidoso para atribuir la culpa a Sutherland en público por la fealdad de su imagen en vez de considerar su propia involucración en ello, a diferencia de nuestro honesto H, que sabe dónde de verdad yace la agencia con respecto de los retratos feos. No obstante, creo que debía de alojar ciertas dudas; de lo contrario, no habría tenido una reacción tan violenta.

Este tipo de agencia y paciencia autorrecíprocas que ejercen el prototipo de un índice con respecto de sí mismo nos resulta, en realidad, muy familiar. Si nos miramos en el espejo y nos gusta o no lo que vemos, respondemos como pacientes a un índice –el reflejo– del que somos agentes. El retrato es simplemente un ejemplo especial de esta estructura, mediada por las actividades de un pintor o un fotógrafo. Si existe de verdad o aparentemente una relación causal tal, que el prototipo es la causa del índice, este también debe de ser capaz de surtir efectos –desazón, etc.– sobre el prototipo, al menos potencialmente. Encontramos un caso muy puro de prototipo A ⟶ prototipo P «sin artistas» en el mito de Narciso, cuya fascinación por su propio reflejo –índice– visto en un lago le hace caer al agua y ahogarse. No obstante, en la mayor parte de las situaciones, los efectos del índice sobre el prototipo no los suele causar principalmente el primero; simplemente, este sirve de medio para ellos, mientras que la agencia está en el artista o el destinatario. En el caso de Churchill y Sutherland, el primero se consideraba víctima de la agencia del pintor, no de la suya propia como hombre desagradable a la vista.

4
La involución del índice en la trama de arte

4.1. El engarzado jerárquico de las relaciones agente-paciente

Con esto completamos nuestro análisis de relaciones binarias. Como se habrá dado cuenta, al reflexionar sobre ellas, a menudo se ha necesitado remitir a relaciones más complicadas con más de dos términos. Un ejemplo con estas características sería el siguiente:

[[[Prototipo A] → artista A] → índice A] ⟶ destinatario P.

Esta expresión se refiere a una trama de relaciones agente-paciente tal, que el destinatario es el «paciente», y el agente que actúa sobre él es el índice. Se trata de la relación entre un agente secundario –el índice– y un paciente «primario», en este caso, el destinatario. Adopto la convención gráfica de indicar siempre la relación entre el agente índice y el paciente «primario» usando una flecha larga, «⟶», y una corta, «→», para las relaciones subordinadas. A causa de la importancia central del índice (véase el apartado 3.8), siempre está inmediatamente a la izquierda (y alguna vez a la derecha) de la flecha larga. Los agentes siempre se ubican a la izquierda de los pacientes. En realidad, designar con «A» y «P» es redundante, pues todo término que esté a la izquierda de otro se considera «agente» con respecto del de la derecha. No obstante, sigo usando tales letras porque facilitan la lectura inmediata de las fórmulas, o eso espero, al menos.

El índice en la fórmula anterior no actúa sobre el destinatario de manera autónoma. Puede que sea el portador principal de la agencia, pero, en realidad, sirve para mediar otros tipos de agencia que afectan al paciente destinatario. La respuesta de este al índice integra la abducción de que el índice es una «cosa hecha», el producto de la agencia de un artista; es decir, es un agente con respecto del destinatario en la medida en que este abduce la agencia del artista a partir de él. El índice es un agente (en relación con el destinatario), pero a la vez es un paciente con relación a la agencia del artista que está mediando. En nuestra fórmula, los corchetes expresan la relación «indirecta» entre el destinatario como paciente y el artista como agente. El término «índice» *engloba en sí mismo* otro término: «artista». Así, «[índice]» se expande y se convierte en «[[artista]

índice]». Al añadir «A» y «P», así como la flecha de agencia, que indica que el artista es agente con respecto del índice, la expresión pasa a ser la siguiente:

[[artista A] → índice A] ⟶ destinatario P.

Finalmente, en la primera fórmula también aparece el prototipo como agente con respecto del artista, el índice y el destinatario, cosa que solo puede ocurrir cuando se abduce que las actividades del artista se subordinan al prototipo, por ejemplo, al aspecto de este, como en el arte realista –verbigracia, un retrato–. Desde cierto punto de vista, un retrato es un índice del físico de la persona retratada que está mediado por la acción del artista al crear tal índice, que, a su vez, transmite la apariencia del prototipo al destinatario. Esta ha causado que el índice tenga el aspecto que tiene, lo que se expresa al encapsular al prototipo dentro de los corchetes de «artista». De este modo, «[[artista] índice]» se transforma en «[[[prototipo] artista] índice]», que, después de añadir las letras y las flechas de agencia, pasa a ser «[[[prototipo A] → artista A] → índice A] ⟶ destinatario P», nuestro punto de partida.

4.2. El efecto de las sustituciones

¿Para qué sirve tal fórmula? Sé muy bien que muchos se oponen a la formalización, sobre todo, los que se interesan en lo artístico. Gran parte de ellos –como yo, de hecho– sufrían su particular calvario durante las clases de matemáticas en la escuela. Me atrevo a decir que todos estos símbolos, aunque los he mantenido al mínimo y los he hecho lo más claros posible, parecen tener poco que ver con el «arte». A pesar de ello, la formalización sí tiene sentido si verdaderamente nos ayuda a pensar sobre el tema con claridad. Afirmo que la fórmula de la que viene hablándose encapsula la forma más sencilla, solo una de entre la miríada de posibilidades que tienen los objetos de arte para mediar las relaciones sociales. Dicho en un lenguaje más impresionista,

«[[[Prototipo A] → artista A] → índice A] ⟶ destinatario P»

representa la situación en la que a un espectador «pasivo» lo afecta la apariencia (u otras características) del prototipo de una obra de arte –el índice–, cuando tal atributo se considera responsable de la reacción del espectador. En realidad, es una situación muy común, y un buen ejemplo de ello sería nuestra respuesta al retrato de Samuel Johnson elaborado por Reynolds (figura 4.2/1). Este retrato es una excelente muestra del arte del pintor, pero se considera más un icono de Johnson, paladín de la cultura inglesa. Imaginamos que Reynolds, al pintar el retrato, sentía tanto asombro por el lexicógrafo como nosotros mismos, y que esto ha afectado la manera en que aparece retratado Johnson.

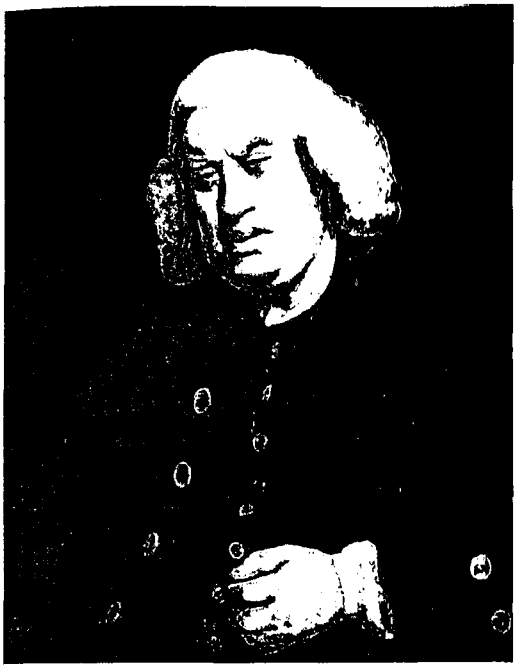


Fig. 4.2/1. El prototipo como agente: *Samuel Johnson*, por Reynolds.
Fuente: Tate Gallery, Londres.

Por el contrario, la situación es distinta con el retrato (o lo que suponemos que es el retrato) de la Mona Lisa, por Leonardo da Vinci. Aquí se invierten las prioridades. Las cualidades, o algún rasgo de ellas, que una vez pertenecieron a la mujer a la que refiere el cuadro, solo importan en la medida en que sirven para mediar nuestra percepción del arte de Leonardo y su estatus como pintor:

[[[Artista A] → prototipo A] → índice A] ⟶ destinatario P;

es decir, se considera a Leonardo responsable del aspecto de la Mona Lisa o, al menos, de lo que resulta fascinante y atrayente de su físico desde el punto de vista del paciente destinatario, mientras que no se ve a Reynolds como el causante de las características cautivadoras de Johnson.

Al realizar sustituciones dentro de la fórmula (en este caso, al intercambiar las posiciones relativas del artista y el prototipo en una expresión que,

por lo demás, permanece igual), podemos situar la diferencia básica entre las representaciones en las que la fuente última de agencia que se ejerce sobre el índice se atribuye al artista (como en el caso de la Mona Lisa), y aquellas en las que tal agencia parece yacer en el prototipo (como en el ejemplo de Johnson). Por este motivo, nuestras fórmulas están diseñadas para proporcionar modelos que se puedan manipular y transformar a voluntad, de manera que se diferencien todas las combinaciones posibles de relaciones agente-paciente entre los distintos términos.

4.3. Las estructuras de árbol

En nuestras fórmulas subyacen estructuras de árbol como las que se representan en la figura 4.3/1. Estos gráficos son menos productivos, pero más clarificadores que las fórmulas con corchetes. En concreto, explicitan la idea fundamental de que el «índice como agente» abarca, dentro de sí mismo, relaciones de paciente subordinado jerárquicamente de «paciente» y que, a la inversa, el índice como agente contiene relaciones de agencia subordinada. En otras palabras, el índice tiene una estructura jerárquica intrincada que permite abducir la agencia en niveles múltiples a la vez.

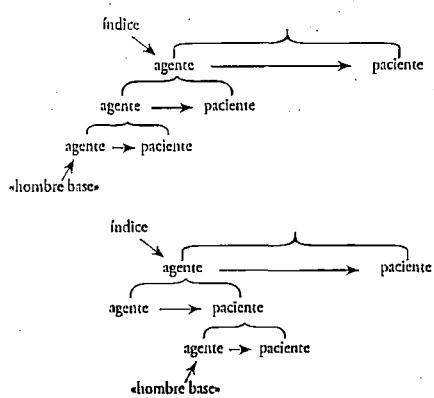


Fig. 4.3/1. Los niveles múltiples de agencia en el índice.

La estructura de árbol que aparece en la figura 4.3/1 no es la única que se puede formar. Para fórmulas de cuatro términos, como la que venimos considerando, también existen cuatro posibilidades más (figura 4.3/2).

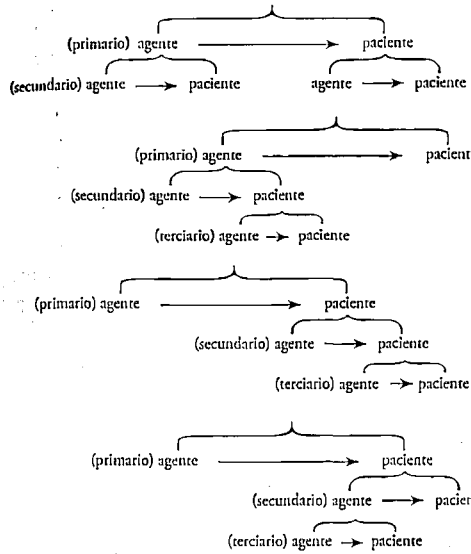


Fig. 4.3/2. El engarzado jerárquico de relaciones agente-paciente.

Un ejemplo del segundo tipo de «árbol», en el que los agentes y los pacientes se pueden situar en cualquier lado de las relaciones de agencia-paciencia «primaria», sería el siguiente:

[[Destinatario A] → índice A] ⟶ [artista P → [prototipo P]].

Esta se corresponde a una situación donde el artista es un «paciente» en relación con el índice, que media la relación de «paciencia» que entabla con el destinatario. Por el contrario, con respecto de la referencia de la imagen, actúa como agente. En una fórmula como esta, «destinatario A» señala, generalmente hablando, al destinatario como mecenas o causante principal. «Artista P» implica que del índice abducimos que el artista acepta de manera pasiva lo que le exige el mecenas; por otra parte, el prototipo del índice (en esta fórmula) lo proporciona la agencia del artista. ¿Qué índice real podría provocar una abducción de agencia «distribuida» de esta manera? Consideremos este contexto en la escuela. El mecenas –destinatario mecenas– entra y dice: «Alumnos míos, hoy quiero que todos pintéis algo que hayáis imaginado. ¡Hala, a trabajar!». Los jovencitos artistas obedecen y empiezan a producir sus índices. Siguiendo

una orden específica. Las obras de arte resultantes son índice de la agencia del maestro que da instrucciones a la clase, pero, para él, no existiría estos ejercicios de arte imaginativo. Las clases de plástica en el colegio son indicativas, o al menos lo eran, de las vidas de los niños como «pacientes». El arte de las escuelas se produce por orden de los adultos, para complacerlos o, por lo menos, no ofenderlos. Desde la perspectiva antropológica, su característica más importante es lo que nos dice de las relaciones sociales entre los adultos que ostentan la autoridad y los niños que están a su cargo. En cambio, el maestro no les ha dicho a sus alumnos qué representar en esta ocasión, así que, si bien cada niño intenta pintar algo aceptable para el maestro –nada de gente «grosera», cadáveres sangrientos, montañas vistas desde un alto número de perspectivas ni centros de flores botánicamente cuestionables–, tiene que ejercer su agencia en los límites del de su papel como «paciente». Por lo tanto, se cumplirían de esta manera los requisitos de la fórmula antes ubicada.

En último lugar, estudiemos otra combinación: artista A ⟶ [índice P → [prototipo P → [destinatario P]]]. La fórmula muestra al artista como único agente, quien ejerce su agencia sobre el índice. Este sirve de medio para que aquella llegue al destinatario. Por así decirlo, se trata de la fórmula del «genio del arte». Un ejemplo adecuado lo podemos hallar en la obra de Salvador Dalí, quien actuó su papel de «genio» al pie de la letra, ante un público que lo adoraba. Toda pintura suya –por ejemplo, *La persistencia de la memoria*, también conocida como *Los relojes blandos*– puede verse como un índice de su agencia como pintor, y así sucede a menudo, en efecto. Tal agencia queda exaltada por el brillante acabado técnico de su obra. Además, se supone que el prototipo de la pintura –el contenido representado– es el mundo onírico privado de Dalí que buscaba representar, no algo perteneciente a la realidad externa. En consecuencia, el prototipo está en la posición de «paciente», en relación con la agencia de Dalí como productor del índice. La persistencia de la memoria comprende un «autorretrato» surrealista de Dalí. El destinatario no es un mecenas, sino un espectador pasivo a quien Dalí consideraba con un marcado desdén aristocrático. El objetivo de su arte era dominar al espectador al subvertir y trastornar sus sensibilidades de pequeño burgués. Los artistas sádicos y controladores como Dalí no dirigían sus obras a otros sádicos, sino a un público masoquista al que le gusta que lo escandalicen y que adora al opresor. Por este motivo, resulta apropiado describir al destinatario como «paciente» en este caso.

De acuerdo con mis laboriosos cálculos, existen treinta y seis fórmulas que se pueden extraer al combinar el índice, el artista, el destinatario y el prototipo en relaciones agente-paciente en correspondencia con las estructuras de árbol que aparecen en las figuras 4.3/1 y 4.3/2, considerando la condición de que el «índice» tiene que figurar o como el agente primario, o como el paciente primario. Sin embargo, el lector puede descansar tranquilo sabiendo que no

pretendo ilustrar cada una de ellas, aunque tal vez ofrezcamos algunos ejemplos. Dicho esto, no tendría sentido llevar a cabo tal labor ilustrativa. Estas fórmulas solo proporcionan la vía para distinguir las distintas distribuciones de relaciones agente-paciente en el entorno de las obras de arte; no pretenden predecirlas ni explicarlas. Como veremos, para concebir modelos apropiados de formas muy comunes de agencia artística, necesitamos incorporar ciertas afinaciones. En concreto, no existe motivo empírico por el que los cuatro «términos» básicos no deban aparecer más de una vez en una fórmula. En realidad, ya nos hemos dado cuenta de ello porque, en los casos de agencia autorrecíproca que antes comentamos, encontramos el mismo término dos veces necesariamente, como agente y como paciente. Antes de concluir el análisis de los cuatrinomios y sus estructuras de árbol, hay que desarrollar otros puntos.

El primero es metodológico, relativo al nivel hasta el que es posible entender cada fórmula como una descripción esquemática de una situación «objetivamente» distinta, en contraste con una «perspectiva» diferente de un contexto que no varía. Podemos reflexionar sobre este asunto refiriéndonos a dos ejemplos ya presentados: *Los relojes blandos* de Dalí, y la *Mona Lisa*, de Leonardo. Para estas obras elaboré las siguientes fórmulas:

(Leonardo) [[[Artista A] → prototipo A] → índice A] ⟶ destinatario P.

(Dalí) Artista A ⟶ [índice P → [prototipo P → [destinatario P]]].

La diferencia entre ellas la marca un cambio del término «índice», que en la fórmula de la *Mona Lisa* está a la izquierda de la flecha de agencia principal (⟶), mientras que en la de *Los relojes blandos* se encuentra a la derecha. No afirmo que tal desplazamiento se derive de una cualidad objetiva presente en tales pinturas. Es un cambio de la «perspectiva» sobre la trama de relaciones que rodean a la *Mona Lisa* y *Los relojes blandos*. La fórmula de Dalí sitúa el foco en el artista. Desde el punto de vista del observador, su persona y su actividad *están expuestas y ocupan un lugar temático*. Los demás factores de la situación se subordinan a él. Sobre todo, los lienzos exhibidos son Dalís, impresiones pasivas de su personalidad controladora que transfieren su agencia al público. El culto a la personalidad es, según la antropología, la transacción social más destacable. Sin embargo, podríamos negarnos a adoptar este punto de vista para centrar nuestra atención, en cambio, en la pintura de Dalí como el agente principal, no en Dalí como pintor. Entonces, nuestra perspectiva se correspondería a la fórmula de la *Mona Lisa*. *La persistencia de la memoria* es una pintura famosa que merece un análisis artístico histórico profundo fuera del culto a la personalidad de Dalí. Por el contrario, existen motivos para sospechar que Leonardo ejercía su agencia no solo al pintar sus lienzos, sino también al iniciar su propio culto, que forma parte de su legado histórico, igual que en el caso de

Dalí. Los adoradores del florentino perciben temáticamente la *Mona Lisa* no como una imagen, sino como una reliquia sagrada del artista, héroe creativo semidivino. Por lo tanto, tenemos libertad en volver a describir la trama de relaciones que rodean la *Mona Lisa* desde esta perspectiva distinta, utilizando la fórmula que antes aplicamos a Dalí.

¿Qué cambia, y qué permanece igual si realizamos tales sustituciones o redescripciones? En cierto sentido, la diferencia entre colocar el índice en la posición de agente y considerarlo paciente es retórica y, de hecho, equivalente a la distinción entre (i) la afirmación «Leonardo da Vinci pintó la *Mona Lisa*» y la construcción equivalente en voz pasiva (ii) «La *Mona Lisa* fue pintada por Leonardo da Vinci». En ambos casos se sigue atribuyendo a Leonardo la responsabilidad por la obra, pero aquel solo es sujeto en (i), mientras que en (ii) lo es la *Mona Lisa*. La oración (i) se corresponde a la fórmula en la que el índice aparece a la derecha de la flecha de «agencia»; (ii), al caso en que se asigna la agencia al índice, por ejemplo: «De pequeño, la *Mona Lisa*, pintada por Leonardo da Vinci, me causó una gran impresión». De hecho, las construcciones pasivas se usan, sobre todo, en oraciones subordinadas relativas como la del ejemplo. El discurso cambia de sentido si Leonardo da Vinci desempeña la función de sujeto: «De pequeño, Leonardo da Vinci, que pintó la *Mona Lisa*, me causó una gran impresión». La misma información básica está ahí, pero la distribución sintáctica distinta implica un «análisis» marcadamente distinto del mundo. Dirimir qué análisis es el apropiado corresponde a un juicio social o psicológico. En consecuencia, diría que, si bien tratar el índice como agente o paciente primario es una elección no determinada por los «hechos básicos» de una situación, tal decisión no es arbitraria, sino que viene motivada por evaluaciones sociológicas o psicológicas con respecto de la propiedad de algo.

El siguiente punto está relacionado con lo que hemos argumentado antes. En las fórmulas que he presentado, es condición *sine qua non* que el índice siempre sea el agente o paciente central o principal. En este caso, «central» significa 'visible', 'evidente', 'inmediato', no necesariamente 'el más importante'. En concreto, no significa 'el que posee más agencia original' cuando el índice es el agente, ni 'el objeto último de la agencia' cuando es el paciente. Veamos de nuevo la fórmula de clase «Leonardo»:

[[[Artista A] → prototipo A] → índice A] ⟶ destinatario P.

Como artista, Leonardo se encuentra muy lejos a la izquierda de la flecha de la agencia principal, que, en este caso, es la que ejerce el índice sobre el espectador. La mente de este resulta afectada, por lo que más tarde dice: «De pequeño, me quedé fascinado por la *Mona Lisa*, pintada por Leonardo da Vinci». Al crear el físico de la mujer retratada, Leonardo es el «agente escondido» al que se accede tras retirar dos términos, primero el término y después el

aspecto de la señora que el índice representa. Leonardo es como Dios: invisible en sí mismo, pero alcanzable a través de su obra. Los antropólogos están muy familiarizados con estas circunstancias. Como melanesista, me viene a la mente la expresión hecha de la «base» o «raíz», que se usa para indicar la causa o el origen últimos de algo. Por ejemplo, en un festival de cerdos, donde cientos de personas se congregan para intercambiar estos animales, cada una motivada por sus propios intereses y las asociaciones que han establecido, se señala a uno o dos líderes –como Ongka, famoso «gran hombre» de las tribus del volcán Monte Hagen estudiado por A. Strathern (1971)– como hombres base o raíz de la ocasión, cuya agencia se manifiesta no solo en sus propios actos como intercambiadores de cerdos, sino en los actos de voluntad y agencia que también efectúan todos los presentes.

En la fórmula anterior, Leonardo da Vinci es el hombre base o raíz, pues, incluso si el agente primario es el índice –del que se abduce la agencia después de retirar dos términos–, Leonardo se encuentra en el «origen». De manera esquemática, elaboramos esta expresión:

[[[A] → B] → C].

«A» está en la posición de «base», o de «bajo» si hiciéramos una analogía musical. Al igual que la línea de bajo, «A» ejerce una agencia mediada sobre todos los niveles que están por encima. Sin embargo, quizá sea inexacta la comparación, ya que se puede aplicar la misma estructura de árbol tanto a los pacientes como a los agentes. Así, en la fórmula de Dalí, los destinatarios –el público– sufren su agencia a través de una mediación doble que consiste, en primer lugar, en su imaginería onírica, que perturba su sentido de la realidad; y, en segundo lugar, en su maestría técnica, que rompe con sus preconcepciones sobre la agencia de Dalí porque parece poseer una destreza sobrenatural (véase A. Gell 1992b). De este modo, se obtiene la estructura inversa:

[D → [E → [F]]].

En ella «F» son los destinatarios en posición «base» como pacientes; y «D», el índice como índice primario.

Nada impide formular expresiones múltiples como estas a ambos lados de la flecha «central» de agencia-paciencia, por ejemplo:

[[[A] → B] → C] ⟶ [D → [E → [F]]].

La única razón por la que no hemos encontrado otras fórmulas como esta hasta ahora es que las que hemos trabajado han consistido solamente en cuatro términos, y estos –el índice, el artista, el destinatario y el prototipo– solo han aparecido una vez por fórmula. Sin embargo, esta limitación no es un requisito imprescindible. Por ejemplo, el destinatario puede surgir dos veces

con facilidad, una como «el mecenas» y otra como «el público». Por ejemplo, supongamos que el índice es el *Moisés* de Miguel Ángel, que, como es sabido, se talló para conmemorar al papa Julio II. La estatua es índice de la agencia de Miguel Ángel, pero no fue el «causante principal»; efectivamente, es cierto que esta cultura (junto con los «esclavos» que la acompañarían) expresa, en parte, la experiencia de Miguel Ángel como paciente al trabajar para grandes mecenas que tenían hasta más poder y relevancia que él. Moisés –el prototipo– es una metáfora del papa; en nuestra mitología, es un «hombre base» arquetípico. Por esta razón, una fórmula para este índice ha de incluir el destinatario dos veces, una para representar al mecenas que actuó como causante principal que despertó la agencia de Miguel Ángel como pintor; y otra para representar el público compuesto de simples pacientes, asombrados y abrumados por la agencia del escultor, a través de la que reciben la agencia indirecta –social y política– de Julio II. Para expresar esta situación, se necesita recurrir a superíndices con los que distinguir ambos tipos de destinatario.

[[[[Destinatario A^1] → prototipo A] → artista A] → índice A] ⟶ destinatario P^2.

Así, destinatario A^1 = Julio II; prototipo A = Moisés; artista A = Miguel Ángel; y destinatario P^2 = el público general.

4.4. Estructuras de árbol más complejas: el fetiche de clavos

Para estudiar algunas complejidades de las estructuras de árbol, consideremos un tipo de imagen que encontrarán muy familiar los visitantes de muesos de arte etnográfico. Me refiero a los «fetiches de clavos» encontrados en el Congo, África occidental (figura 4.4/1). Estas perturbadoras estatuillas con forma humana son inmediatamente reconocibles por estar erizadas de clavos. Esto viola el concepto de arte –semisagrado–, lo que intensifica sobremanera los escalofríos «estéticos» que provocan en los espectadores de Occidente, quienes tal vez se pregunten qué aspecto tendría el *David* de Miguel Ángel si se le aplicara el mismo tratamiento. Sin embargo, la similitud aparente entre tales esculturas y las ideas occidentales de sufrimiento y violación es fortuita. La red auténtica de relaciones de agencia que las rodea en su entorno original es mucho más interesante que la superficial imaginería de victimización, lo único que pueden extraer de ellas los estetas no formados antropológicamente.

De acuerdo con Dennett, misionario antropólogo que trabajó en Congo cuando el gobierno colonial se ocupaba de retirar los fetiches de clavos pensando que eran una fuente de sedición entre los nativos, tales imágenes poseían, en esencia, una función judicial. Pertenecen a la misma categoría que las «máscaras judiciales» que presidían los procedimientos legales de muchos

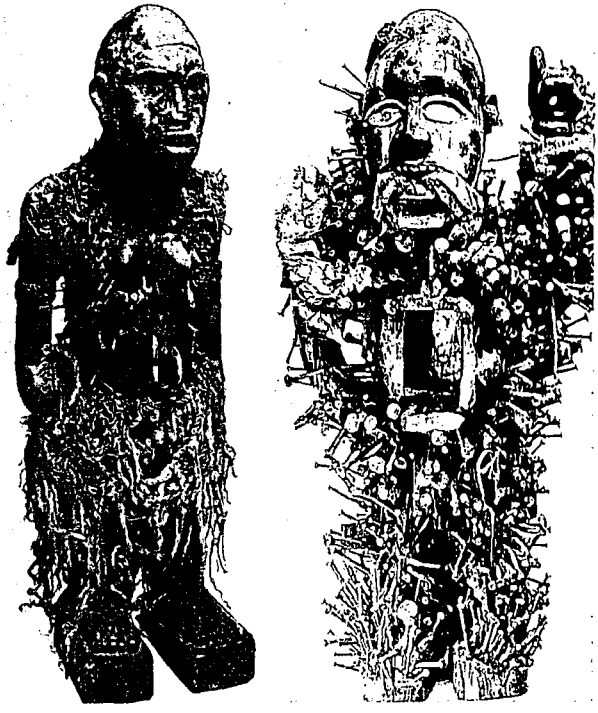


Fig. 4.4/1. Fetiches de clavos procedentes del Congo, África. British Museum, Londres, MM023467. Musée de l'Homme, París. Kongo, región de Loango.

lugares de África occidental. La máscara judicial castiga a los que mienten bajo juramento; de manera muy similar, el fetiche de clavos registra las promesas y los votos, e imparte castigo a quienes no los cumplen. Dennett comenta el momento en que se elaboraba un fetiche judicial:

> Por tanto, generalmente, se celebra un *palaver* [reunión] y se decide de quién es el *kulu* [alma] que ha de entrar en el árbol *muamba* y ocupar el fetiche que se va a elaborar. Se escoge a un chico de gran espíritu y, si no, a un gran cazador valiente, sobre todo. Entonces se meten en los arbustos y llaman su nombre. El *nganga* [sacerdote] tala el árbol, de donde se dice que chorrea sangre. Se sacrifica un ave de corral y se mezcla su sangre con la que, según dicen, mana del árbol. Entonces muere el nombrado, con seguridad en un plazo de diez días. Se ha sacrificado su vida por lo que los zinganga consideran el bien del pueblo. Se cuenta que nunca ha ocurrido que el nombrado no muera (...). La gente pasa por delante de estos fetiches (Zinkici Mbowu) y los llama

> para matarlos si hacen, o han hecho, tal y cual cosa. Otros van a ellos y les insisten en que maten a un fulano que les ha causado o va a causarles un daño horrible. Mientras juran y hacen sus peticiones, clavan un clavo en el fetiche; así el *palaver* [trato] queda concluido en lo que a ellos les concierne. De lo demás se ocupa el *kulu* del hombre cuya vida se sacrificó después de talar el árbol (R. Dennett 1906: 93).

Existe una resonancia destacable entre este ritual y la elaboración de figuritas ankishi a partir del árbol sangrante, mukula, a manos de los ndembu (léase apartado 3.2). Estructuralmente, la situación es [[[[artista A] → índice¹ A] → destinatario¹ A] → índice² A] ⟶ [destinatario² P]. Sin embargo, esto no hace justicia a la complejidad de la situación, que se muestra más claramente con un diagrama de árbol como el de la figura 4.4/2.

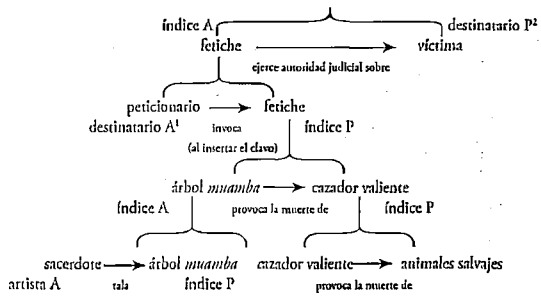


Fig. 4.4/2. El fetiche como índice de agencia acumulada y como el nudo visible que unifica una sucesión invisible de relaciones espaciotemporales.

Este contiene características que no habíamos encontrado antes. En primer lugar, durante la formación del «índice» –el fetiche–, este es pasivo –el árbol talado–; luego activo –el árbol que por metonimia provoca la muerte cuyo nombre lleva–; después otra vez pasivo –el fetiche al que insertan los clavos con las peticiones de la gente–; y, finalmente, activo de nuevo (al cumplir sus funciones judiciales). El índice es doblemente activo porque, en el proceso de elaboración, dos veces ha sido pasivo. Posee la capacidad de actuar (como fetiche) porque otros han actuado sobre él, como un árbol y a la vez también como un cazador que muere por el bien del pueblo. Efectúa, en conceptos de Bloch, una «violencia de rebote» (1991). En segundo lugar, el diagrama de árbol se bifurca en la base: el fetiche de clavos no tiene un único «hombre raíz», sino dos, el sacerdote y el cazador. El primero es responsable de la creación del índice como artefacto; el segundo, de la eficacia de este, respaldada por su propia habilidad para cazar animales.

Una persona instruida que se acerca a un fetiche como ese no ve simplemente una cosa, una forma a la que responder o no estéticamente. Lo que

observa es un nudo visible que une la red de relaciones dispersas en el espacio-tiempo social. No se hace referencia simbólica a tales relaciones como si pudieran existir fuera de su manifestación en esta forma particular, pues ellas han producido esta cosa en su presencia concreta y real. El fetiche solo puede desempeñar su función judicial porque tales relaciones existen o existieron. Sin embargo, no continuaré aquí esta reflexión, sino en un apartado posterior dedicado por completo a la idolatría. El propósito de este apartado es solamente mostrar el carácter «intrincado» del índice, que puede objetivar un conjunto entero de relaciones en una única forma visible.

Después de haber desacreditado la respuesta occidental que ve el fetiche de clavos como una imagen de sufrimiento, volvamos a otro ejemplo en el que las lesiones del índice sí connotan de verdad el dolor del prototipo. No obstante, a pesar de que la «obra de arte» que tengo en mente pertenece a Occidente, todavía no ha entrado al canon occidental. Me refiero a la *Venus del espejo «acuchillada»*, obra de la sufragista Mary Richardson –y de Velázquez–. Solo existió unos pocos meses antes de que la sustituyera la *«Venus del espejo restaurada»*, que todavía se puede ver en la National Gallery de Londres, por Velázquez y los restauradores del museo. Por fortuna, logró fotografiarse la versión de Mary Richardson, reproducida por Freedberg (1989: 411). Ver figura 4.4/3:

Fig. 4.4/3. *La señora Pankhurst*, de Mary Richardson: la *Venus del espejo* de Velázquez acuchillada por Mary Richardson, 1914. Fuente: National Gallery, Londres.

Freedberg dedica un capítulo entero de su libro al vandalismo contra obras de arte a manos de supuestos fanáticos como Mary Richardson –también conocida como «Mary la acuchilladora»–, que atacó a la *Venus del espejo* con un cuchillo de cocina en 1914.[29] Freedberg explica que, a pesar de que los guardias de la Gallery siempre expresan incredulidad y consternación tras ataques de este estilo, que atribuyen a la malicia y la locura, siempre se demuestra que existe una fuerte motivación religiosa o política en la mente del vándalo. Por ejemplo, no era casualidad que la última obra víctima de ataques en la National Gallery (en 1978) fuera *La adoración del becerro de oro,* de Poussin, ni que el delincuente dirigiera sus cuchilladas precisamente al propio becerro. Nadie lo señaló en el momento del ataque, pero Freedberg argumenta, seguro que con mucho acierto, que se escogió esta obra porque, en efecto, muestra un acto de idolatría. La agresión era contra la adoración de ídolos, y con razón, porque en la National Gallery, si bien quienes la visitamos no cometemos idolatría en sentido estricto, sí nos acercamos mucho a ella en todo momento.

Se clasificó este ataque junto con otras atrocidades «arbitrarias» perpetradas por esquizofrénicos porque admitir otra cosa equivaldría a derribar los muros que erigimos entre nosotros y las imágenes que nos mueven. Freedberg que «el acto iconoclasta es tan aterrador» por estas razones:

> Nos abre a unas dimensiones de poder y miedo que podemos intuir, pero no comprender del todo. Cuando el iconoclasta reacciona con violencia a la imagen y, en un acto violento e intenso, trata de romper el yugo que aquella tiene sobre él, entonces empezamos a tener un vislumbre de su potencial, si acaso no lo hemos percibido ya en el fogonazo de luz que nos ciega, finalmente, a su arte. Pero estos días nos hemos vuelto más sofisticados y, por tanto, más confundidos. Aceptamos que el arte también puede resultar problemático, y así cerramos el círculo. Hemos aprendido a transformar la imagen problemática en algo que sin duda podemos llamar arte (Freedberg 1989: 425).

Freedberg marca un claro contraste entre la violencia aparente de gran parte del arte occidental contemporáneo, a los que los críticos y coleccionistas aduladores dedican incansables halagos (porque es arte), y las reacciones de conmoción y horror que las auténticas agresiones contra las obras de arte provocan en las mismas personas. Sin embargo, de nada sirve cavilar sobre si los extranjeros que, por enfermedad mental o fuerte convicción política, superan el tabú de practicar vandalismo contra las obras maestras que descansan en los museos no son los que más esclavizados están al arte demostradamente. En ideas de Freedberg, a esas personas las «ciega» el arte. Están cegadas al hecho de que el arte no es la cosa real. Aunque en el siglo XX esas actitudes solo se

29 N. del T.: Al parecer, el objeto exacto que empleó Mary Richardson fue un hacha corta de carnicero.

pueden expresar de verdad en actos de una aberración extrema, en realidad son naturales y básicas, no oscuras y fantásticas. La destrucción del arte es la operación inversa a la creación artística; ambas poseen la misma estructura básica conceptual. Los iconoclastas están ejerciendo un tipo de «agencia artística».

Examinemos el caso de «Mary la acuchilladora» y la *Venus del espejo*, el acto iconoclasta más famoso de la época «moderna» que, además, no vino dado por una locura evidente, sino por claros motivos políticos. Mary Richardson explicó sus acciones de 1914 de esta manera: «He intentado destruir la imagen de la mujer más hermosa de la mitología en protesta contra el gobierno por haber destruido a la señora Pankhurst, la personalidad más hermosa de la historia moderna» (Freedberg 1989: 502). Leyendo esta declaración y otra posterior, se hace muy evidente que Richardson igualó la mujer del lienzo, Venus, a Emmeline Pankhurst, y el «sufrimiento» de aquel con el que padeció Pankhurst en prisión. Dicho de otro modo, este es un caso de hechicería por imagen (léanse siguientes apartados) invertida. El dolor de la víctima causa un cambio en el aspecto de la representación. Al estudiar la fotografía de la *Venus del espejo* tras el ataque, se ve que el tajo más profundo está dirigido al corazón. Venus ha recibido una puñalada por la espalda: una forma muy política de morir. A todos los efectos, Mary Richardson era una artista que produjo una «nueva» versión, más moderna, de la *Venus del espejo*, ahora convertida en una representación de Emmeline Pankhurst –que personifica a la mujer moderna al igual que Venus personificaba a la mitológica–. La *Venus del espejo «acuchillada»* es, sin duda, más poderosa que el antiguo cuadro de Velázquez, si bien infinitamente menos estética, pues alberga rastros que testimonian, más que solo representar, la violencia que sufren o creen que sufren las mujeres. El contraste entre la suprema agencia controlada y distante que ejercía Velázquez al confeccionar su lienzo de Venus y los gestos frenéticos de Richardson al vandalizar la imagen para que su «muerte» se correspondiera con la de Pankhurst crea un espacio en el que la vida de las imágenes y la de las personas se encuentren y se fundan en una sola. Richardson concedió a la *Venus del espejo* una vida que nunca había poseído al «matarla» y transformarla en un hermoso cadáver. Aunque restaurar el cuadro a su estado original era, por supuesto, una medida necesaria y deseable, también era un medio de volver a construir la barrera que impide que esas imágenes nos perturben de manera indebida en lo político, lo sexual y cualquier otro ámbito.

La estructura de las relaciones agente-paciente que rodean a la *Venus del espejo* de Richardson está representada en la figura 4.4/4. Aquí hallamos una duplicación completa del prototipo, el artista, el índice y el destinatario. Los dos prototipos son Venus y Pankhurst; los artistas, Velázquez y Mary Richardson; los índices, la *Venus del espejo* intacta y su versión acuchillada; y los destinatarios, Mary Richardson y el público escandalizado. En consecuencia, el diagrama de árbol que obtenemos se bifurca, aunque las dos ramas también

se unen de nuevo en la base de manera implícita, como resultado de la cuasi identidad de entre la heroína «mitológica», Venus, y su homóloga «moderna», Pankhurst. Nótese también la identidad implícita entre el destinatario A –los guardas de la prisión, agentes del gobierno represor– y el destinatario P –el público escandalizado–.

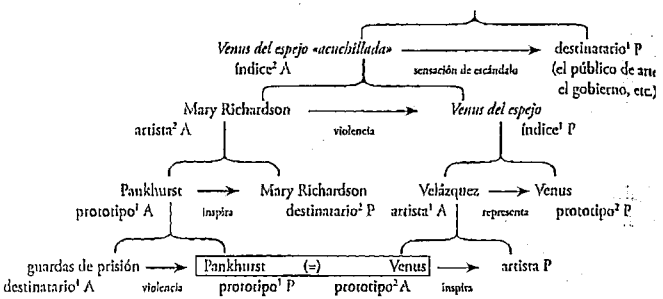


Fig. 4.4/4. El espacio biográfico compartido de personas e imágenes.

5
El origen del índice

5.1. La agencia

Podría interpretarse que mi decisión de usar un único símbolo gráfico, la flecha, significa que la «agencia» posee cierta forma prototípica y genérica, y que de esta surgen las distintas variaciones que son los tipos de agencia mencionados hasta ahora. Tal inferencia habría de ser incorrecta. La flecha de agencia no representa un tipo especial de agencia, sino solo la polaridad de las relaciones agente-paciente. No impongo límite alguno a la clase de «acción» del momento. A veces, esta es psicológica; por ejemplo, un índice que impresiona a un espectador con su excelencia técnica o que lo excita sexualmente. Otras, la acción es física, como cuando el índice es un icono sagrado que cura de reumatismo no a quien lo mira simplemente, sino a quien lo besa. Las «teorías del arte» convencionales se basan, en su mayoría, en un «tipo de agencia» o un conjunto restringido de ellos. Así, las teorías estéticas del arte se fundamentan en la idea de que los artistas son agentes exclusivamente estéticos que producen obras de arte como manifestaciones de sus intenciones estéticas, y que se comunican estas al público que percibe tales obras desde un conjunto de intenciones estéticas similares o iguales a las del artista, entretenido de manera indirecta. Podría suceder así en el mundo de arte ideal, donde todos contemplarían las obras de arte solo con el deseo de vivir experiencias estéticas, no de que les curen un reumatismo. Las teorías semiológicas o interpretativas suponen que las obras de arte son vehículos de un significado –signos, símbolos– que los espectadores tienen que descodificar de acuerdo con el sistema semiológico que utiliza el artista para cifrar su mensaje. No niego que a veces las obras de arte se generan y se reciben como objetos de valoración estética, y que también pueden poseer una función semiótica; lo que rechazo específicamente es la idea de que siempre suceda con ellas.

La agencia que se ejerce en el entorno de las obras de arte varía significativamente según muchos factores contextuales. *Grosso modo*, podemos suponer que toda acción que lleve a cabo alguien frente a otra persona también la puede realizar una obra de arte; si no en lo real, por lo menos sí en lo imaginario,

aunque no siempre estamos en la posición de decidir qué es «real» y qué no. Reitero que la antropología del arte es solamente la antropología en sí misma, con la salvedad de que trata las situaciones donde se encuentra un «índice de agencia» que suele ser un artefacto de alguna clase.

Existen casos en los que el índice es, en realidad, una persona, por ejemplo, cuando a esta la posee una deidad. En Nepal, y en el resto del mundo hindú, se idolatra a niñas como avatares de la diosa Durga (Allen 1976). La kumari o diosa viviente es un índice de la deidad. No se puede distinguir entre la adoración de la *kumari* en el festival, y la de los ídolos o *murti* de la misma divinidad en otras épocas. La joven virgen también es una *murti* o imagen de la diosa, con la salvedad de que está viva.[30] El ídolo viviente encuentra su homólogo secular en las interpretaciones contemporáneas de Occidente. Recientemente, la actriz Tilda Swinton participó en una exhibición de una galería donde se la mostró como una obra de arte viviente, inmóvil y sumida en el sueño, y existen muchos ejemplos similares de este arte.

Toda actuación dramática comprende a una persona, el actor, que funciona como índice de otro, es decir, el personaje actuado. En general, es un tipo de arte representativo que se puede expresar con una fórmula idéntica.

[[[Artista A] → prototipo A] → índice A] ⟶ destinatario P.

Aquí vemos artista = dramaturgo; prototipo = personaje; índice = actor; y destinatario = público. Por supuesto, se puede alterar a voluntad la situación teatral, igual que ante las obras de arte con forma de artefactos. Así, en papeles que se presumen «involuntarios» (como ser poseído por una deidad), la fórmula haría figurar al índice en la posición de «paciente».

Prototipo A ⟶ [índice P → [destinatario P]].

Basta con estas puntualizaciones para señalar la continuidad fluida entre las distintas formas de la acción artística que engloban la «actuación» y aquellas mediadas por los artefactos. A la teoría no le sirve hacer tal diferenciación. Todo artefacto es una «actuación» en la medida en que provoca una abducción de su origen en el mundo. Cualquier objeto que uno se encuentre en la realidad nos invita a preguntarnos: «Y ¿cómo ha llegado esto aquí?». Por lo general, damos por sabidas estas preguntas a tal punto, que no participan en nuestra vida mental consciente (pero en algún lugar de la psique debe de haber un mecanismo que identifique lo familiar como familiar). Solo los geólogos, entrenados específicamente para tal propósito, se preguntan cómo surgió una cordillera cuando la ven. En cambio, con los artefactos, producto de ciertos tipos de agencia que generalmente solo poseemos nosotros, la situación suele ser muy distinta,

30 Si se desea más información sobre el culto a las *kumaris*, léase el apartado 7.12.

pues, en efecto, nos ocupamos conscientemente de averiguar su origen, imaginándonos la historia de sus primeros momentos, reconstruyéndola como una secuencia de acciones realizadas por otro agente –el artista– o un conjunto de ellos en el caso de obras de arte colectivas como las catedrales. En general, no podemos adoptar el punto de vista del artefacto en cuanto a su creación. Nuestra perspectiva natural es la del creador, el artista, porque también nosotros somos personas. Concebimos el origen de un cuadro desde la perspectiva del pintor –que experimentamos de manera indirecta–, no desde la de la pintura o el lienzo. Solo cuando el artefacto es realmente una persona –por ejemplo, durante un episodio de posesión por un dios–, adoptaríamos el punto de vista del índice. Sin embargo, esto conlleva rechazar implícitamente el caso de una posesión auténtica, pues la persona poseída está en un suspenso temporal tras haberse convertido en vehículo que usa la personalidad del dios. Como regla general, los índices, para los espectadores, solo median la personalidad, no la poseen de manera intrínseca. Dicho esto, la personalidad del artista, el prototipo o el destinatario sí que puede impregnar completamente el artefacto índice, que, a todos los efectos, se transforma en una persona, al menos, en parte. Es un residuo densificado de la actuación y la agencia en forma de objeto, a través del que se accede a otras personas y se comunica la agencia de estas.

5.2. La cautivación

No existe restricción teórica a qué tipo de agencia transmite el índice, pero cometería una insinceridad si afirmo que no concedo mayor prioridad a ciertos tipos que a otros. Si los índices son, de manera muy fácilmente reconocible, obras de arte que, elaboradas con destreza técnica y una gran imaginación, se aprovechan de los mecanismos inherentes de cognición visual con una sutil perspicacia psicológica, entonces tratamos una forma canónica de agencia artística que merece un análisis específico. Muchos índices son toscos y anodinos, y su relevancia no va más allá de su función mediadora en un contexto social determinado –por ejemplo: las figuritas que se usan en la adivinación africana–. Si bien estas sí entran dentro del alcance de la antropología del arte, no revisten importancia como «obras de arte» porque nadie considera su elaboración como una característica destacable de su agencia, a diferencia de otros artefactos, que se anuncian como creaciones milagrosas. El origen de estos objetos sí se pone en el foco atención explícitamente, pues parte de su poder radica en que no se puede explicar su creación sino como un hecho mágico y sobrenatural.

En las culturas en que se produce arte, la mayoría de adultos –del sexo adecuado, si solo uno puede ocuparse de esta tarea– ha intentado en algún momento crear obras de arte, aun de naturaleza trivial o efímera. La producción de arte especializada, como práctica social, conlleva que la mayor parte ha fracasado en su labor artística, o únicamente ha cosechado un éxito muy relativo.

Solo unos pocos con talento o con incentivos institucionales se especializan en elaborar obras de verdadera excelencia: los artistas. La probabilidad biográfica de que los destinatarios pasivos de las obras de arte cuenten con alguna experiencia práctica de creación artística –ya sea la educación plástica formal que se recibe en las escuelas de Occidente, o la experimentación que realizan los niños no occidentales tallando palos y trazando dibujos en el polvo– asegura que se reciban las obras de acuerdo con la *posibilidad* de que los destinatarios podrían llevar a cabo ellos mismos esa tarea.

Así, parte de mi vivencia como destinatario de *La encajera* de Vermeer la compone el conocer la posibilidad de que podría haberla creado yo y no el pintor holandés. En este mundo seguro que no, me apresuro a añadir, sino en otro «mundo posible» en el que sería un artista mucho mejor que el que soy en realidad. Al mismo tiempo, soy muy consciente de la falsedad de tal mundo, en apariencia factible. Aunque sé mezclar la pintura (en líneas generales) y dibujar en mi propio estilo, también sé que no puedo producir ni siquiera una copia decente de *La encajera,* menos aún una obra maestra de su calibre –*La costurera,* de Alfred Van Gell–. Al contemplar el cuadro, me quedo boquiabierto, embargado por la admiración, y también la sensación de derrota. Sin embargo, esto último sí me beneficia, en la medida en que logro, con los poderes de mi mente, recorrer el proceso de creación de Vermeer, la actuación técnica e imaginativa que culminó en su trabajo terminado. Sin embargo, en cierto momento llego a un punto tras el cual, perplejo, ya no puedo seguir al maestro holandés por el laberinto de su agencia artística. Hasta entonces, logro ser Vermeer; me identifico con sus procesos artísticos y, de manera indirecta, contemplo su pintura como producto de mi interacción material con el mundo y los materiales que manejan los artistas, pero, una vez alcanzo el umbral de inconmensurabilidad, en el que ya no puedo identificarme a la agencia de Vermeer, me quedo suspendido entre dos mundos: aquel en el que vivo normalmente, donde los objetos tienen explicaciones racionales y orígenes cognoscibles; y el mundo que intuyo en la pintura y que va más allá de toda explicación. Entre esos dos mundos estoy atrapado en un brete lógico. He de aceptar que la pintura de Vermeer forma parte de «mi» mundo (aquí está, una presencia física ante mis ojos), mientras que, a la vez, no puede pertenecer a esta realidad porque solo conozco el mundo por medio de mi experiencia como agente que actúa en él, y no puedo lograr la coherencia necesaria entre mi experiencia de agencia y la agencia, de Vermeer, que creó el cuadro.

Se trata de la cautivación, el modo básico de agencia artística. Resulta en extremo difícil citar ejemplos de este fenómeno en contextos prácticos que no se limiten a la galería de arte. En una publicación anterior (A. Gell 1992b), reflexioné sobre el poderoso efecto que surten las planchas de las canoas trobriandesas como arma psicológica en el contexto de los intercambios realizados en el Kula (figura 5.2/1).

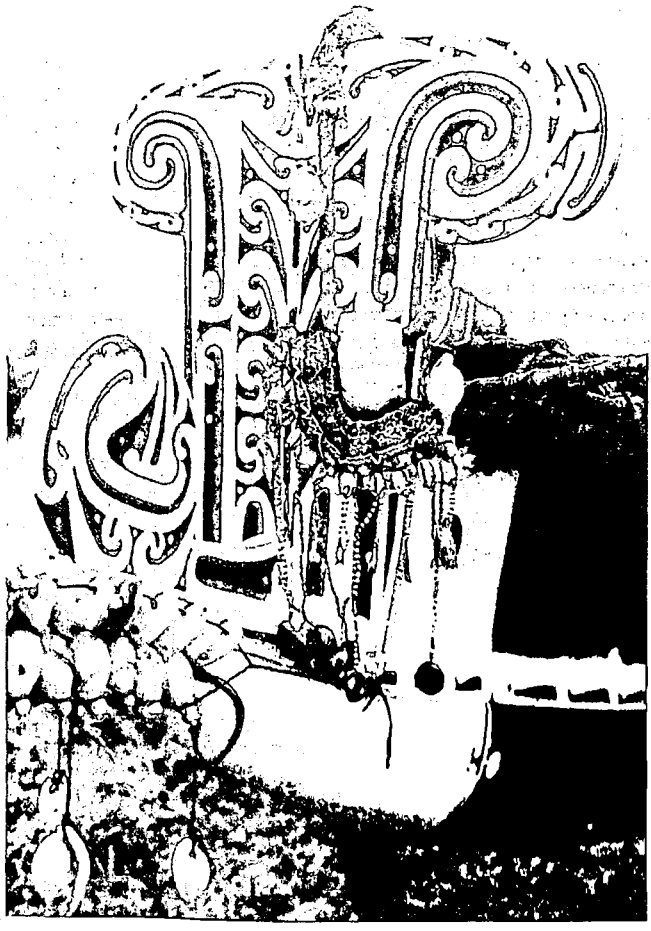


Fig. 5.2/1. Plancha colocada en la proa de una canoa trobriandesa. Fuente: Shirley Campbell.

Estas exquisitas obras de tallado y pintura son lo primero que ven los extranjeros que van a participar en un intercambio con los trobriandeses cuando la flota de estos alcanza las costas de aquellos, antes de que se inicien las operaciones de intercambio. El propósito de estas hermosas planchas es desmoralizar

a la oposición para que no dirija las negociaciones ni se resista a las lisonjas y falsedades factibles de las que se valen los trobriandeses. Ni estos ni sus socios en el intercambio funcionan con una categoría de «arte» como tal; bajo su punto de vista, la eficacia de las planchas surge de sus poderosas asociaciones mágicas. La plancha es un índice de agencia artística superior y desalienta a la oposición porque no pueden comprender su proceso de elaboración, al igual que yo no puedo abarcar la creación de Vermeer.

No obstante, la paradoja de la inconmensurabilidad de los poderes creativos se entiende en términos diferentes. La agencia artística que se actúa en la situación es mágica, resultado de que el artista haya absorbido las tradiciones y sustancias mágicas que transmiten la destreza para el tallado. En las islas Trobriand y en cualquier otro sitio, la magia no es «normal», aunque se use en el día a día en muchos ámbitos. Los trobriandeses viven en el mismo mundo que nosotros y funcionan según nuestras mismas categorías conceptuales de causa y efecto «ordinarios». No ocurre así con la magia, que produce efectos extraordinarios por vías que no se articulan al sentido «normal» de identidad, encarnación, agencia y presencia en el mundo del agente. Así, que los trobriandeses consideren la plancha colocada en la proa de una canoa eficaz por efecto de magia para desmoralizar a los oponentes es solo el resultado de transcribir la experiencia de la cautivación en la lengua de la causalidad mágica. A nosotros también nos tienta usarla para describir el mismo tipo de sensación «inusual» que inspiran las grandes obras del arte occidental en el público. La agencia artística, sobre todo, la virtuosa tan presente en los tallados trobriandeses, es eficaz socialmente porque establece una desigualdad entre la agencia que produce la obra y los espectadores. En las Trobriand se atribuye eso a una magia superior; en Occidente, a la inspiración o el talento artísticos. Ninguna «explicación» lo es en realidad; ambas solo sirven para registrar la disparidad de poder entre artistas y espectadores. Esta diferencia fundamental se transmite a transacciones sociales más amplias en las que se engarza y moviliza el objeto de arte: los intercambios del Kula. Si las obras de arte mágicas de los trobriandeses funcionan de acuerdo con lo esperado, estos llevan la mano ganadora antes, incluso, de que empiecen los intercambios. La demostración de sus poderes mágicos en el arte comunica de manera implícita que su magia para facilitar los intercambios es igualmente efectiva. No se puede oponer resistencia a los trobriandeses, y sus socios de intercambio acaban por encontrarse entregando sus objetos más valiosos sin reparo alguno, les guste o no.

No pretendo recapitular más ideas de las que expuse sobre el ejemplo de las Trobriand en mi anterior artículo (A. Gell 1992b). Sí añado alguna puntualización que puede servir para vincular la cautivación como forma de agencia artística a la tesis general de este libro. La cautivación o fascinación –es decir, el desaliento causado por el virtuosismo inimaginable– surge cuando el espectador

queda atrapado dentro del índice porque este encarna una agencia indescifrable en esencia. En parte, esto viene dado por la incapacidad del espectador de reproducir en su mente la creación del índice desde la perspectiva del creador, el artista. El «bloqueo» cognitivo se sufre en el instante en que el espectador no logra seguir la secuencia de pasos de la «actuación» que lleva a cabo el artista –«actuación» que se plasma objetivamente en la obra finalizada–. La materia prima de la obra, la madera, los pasos básicos se pueden inferir del producto final, pero no sucede así con el camino fundamental trazado por los procesos específicos que verdaderamente transforman tal materia en la obra de arte. En otras palabras, es la complejidad inherente al proceso artístico de toma de decisiones –generación y ensayo– lo que supera las capacidades mentales de los espectadores. Esto remite a las reflexiones anteriores sobre la toma de decisiones del artista y su propiocepción en relación con la fórmula artista A ⟶ artista P (apartado 3.11).

Dicho esto, la fascinación también emana de otras fuentes. Mi énfasis en la agencia artística se basa en información empírica. Los occidentales adoramos a los artistas como héroes, y los trobriandeses conceden un valor inmenso a la habilidad artística, aunque la asocian más con la tenencia de recursos mágicos que con el genio. Sin embargo, se pueden realizar muchos tipos de abducción a partir del índice, de los cuales solo es uno la abducción de la creación en la agencia artística. Aunque no lo creo, quizás hago tanto hincapié en la fascinación por el virtuosismo artístico como una forma de agencia mía, porque yo mismo soy un «pintor de domingos» y, en consecuencia, soy propenso a imaginarme que soy Vermeer y que pinto como él al ver un cuadro suyo. La tragedia de los artistas aficionados como yo es que, por reproducir en parte las actuaciones de nuestros ídolos, somos mucho más conscientes de manera objetiva que los que no son artistas de hasta qué punto fracasamos en nuestros intentos de alcanzar el virtuosismo. Otros, cuyas vivencias prácticas con los pinceles y brochas se han perdido en las nieblas de su niñez o se han desvanecido a causa de ciertas experiencias degradantes de su adolescencia, tal vez nunca sientan el impulso de compararse con los grandes artistas. Por otra parte, nunca he probado a tocar el violonchelo, aunque creo que también reacciono a las grabaciones de Rostropovich imaginando que manipulo un violonchelo imaginario, de lo cual obtengo los mismos resultados que en mis intentos mentales de pintar los cuadros de Vermeer, así que no considero necesaria una experiencia práctica inmediata como artista «fracasado» para que el virtuosismo artístico nos fascine.

Sea cual sea la validez intersubjetiva del análisis de la cautivación en términos de una agencia indescifrable, puedo afirmar que tal fenómeno también ocurre por otras vías. Gran parte de la crítica de arte les resta importancia al virtuosismo y la agencia artística, y, por el contrario, se enfoca en las propiedades visuales estéticas de los objetos de arte como si se hubieran creado por sí solos.

sin la intervención física de artista alguno. El objeto de arte «en *sí mismo*» ocupa el centro de atención, no los procesos de creación por medio de la acción material de un artista. A continuación, dejaré la agencia artística de lado y me centraré en la naturaleza de la fascinación que ejerce el índice en sí mismo, no como producto de la agencia preexistente de un artista.

6
La crítica del índice

6.1. Sobre el arte decorativo

Ya que estas reflexiones sobre el arte se dirigen, en su mayoría, a la cofradía existente de antropólogos del arte, puedo empezar (y tal vez resarcirme) al considerar, en primer lugar, un tema clásico en la literatura del campo, en concreto el significado de los diseños decorativos geométricos –es decir, no representativos o solo representativos en parte muy pequeña–. Las teorías occidentales, generalmente, tratan el arte representativo, así como la filosofía del arte, en la medida en que se pueda distinguir entre ambas disciplinas. Puede aseverarse que la mayor parte del arte alojado en las colecciones de los museos etnológicos –o exhibidos en ellos– es de carácter «decorativo», con artefactos como tarros, esterillas, etc. Muchos de los estudios más interesantes de antropólogos con respecto del arte (por ejemplo, Kaeppler 1978; Hanson 1983; Price y Price 1980) se ocupan de tales decoraciones artísticas. La mayor compilación de datos para el estudio del arte no occidental (Carpenter y Schuster 1986) se ocupa principalmente del arte decorativo, aunque el enfoque de los autores se fundamenta en la idea de que las formas decorativas, al parecer, poseen un significado simbólico universal.

Existe otro motivo para comenzar el análisis sustantivo de la «antropología del arte» considerando el arte decorativo. Tal razón es deshacer un sesgo de género que prepondera en gran parte de la literatura de nuestro ámbito –incluido este trabajo–. Ese sesgo enfoca principalmente los contextos de producción artística que dominan los hombres, como los rituales realizados solo por hombres. Es en este marco donde surgen las formas de creación de arte que más se comparan de manera inmediata con las «bellas» artes occidentales, pero no hay razón por la que siempre se haya de conceder un lugar preferente a tales producciones en los análisis. El desarrollo del arte abstracto –occidental– durante el siglo XX y el ascenso simultáneo del «diseño» a un estatus que rivaliza, o hasta supera, el prestigio de las bellas artes indican un cambio de actitud que también se extiende al arte no representativo o a los «diseños» generados por artistas no occidentales. En el mundo muchos artistas decorativos, e incluso la mayoría de ellos, son mujeres a causa de la frecuencia con que la división del trabajo en las sociedades agrarias o de subsistencia les asigna a ellas las tareas

de producción de textiles, cerámica, cestos, etc. Esto no significa que no haya hombres dedicados al arte decorativo. La ventaja que nos proporciona empezar con este arte es que, por así decirlo, andamos por terreno neutro, no azotado por las violentas peleas ideológicas e institucionales que sí desgarran el estudio del arte ritual de alto estatus.

6.2. El apego

Los patrones ornamentales de los artefactos provocan que la gente desarrolle un apego a las cosas y los proyectos sociales que estas conllevan. Se puede convencer más fácilmente a los niños de que vayan a la cama –cuestión a la que suelen oponer resistencia– si esta está vestida con sábanas y una almohada ornamentadas de naves espaciales, dinosaurios y hasta un patrón de puntos si resultan lo bastante alegres y atractivos. La decoración de los objetos es un componente de la tecnología social y psicológica que he denominado del encantamiento (A. Gell 1992b). Tal tecnología suscita y sostiene las motivaciones que se necesitan para la vida social. El mundo está lleno de objetos ornamentados porque la decoración con frecuencia resulta fundamental para que los artefactos sean funcionales desde una perspectiva psicológica. Esta funcionalidad no puede disociarse de las otras características que poseen los artefactos, sobre todo, la naturaleza práctica o social. Si las sábanas para niños no presentaran aquellos patrones, perderían su eficacia de conferir protección y comodidad durante el sueño en comparación con las sábanas que sí están decoradas, ya que los niños se mostrarían más reacios a dormir envueltos con las primeras. Estas serían menos funcionales socialmente, pues que sus hijos duerman con sensación de estar cómodos y bien amparados es un objetivo principal que los padres buscan alcanzar. Dicho de otro modo, no tiene fundamento alguno la diferenciación que establecemos entre la «simple» decoración y la funcionalidad. La decoración es por sí misma de carácter funcional, puesto que, de lo contrario, no se le podría encontrar ninguna explicación al fenómeno que constituye.

Cualquier tubo de bambú o contenedor de tamaño y forma adecuados podría servir como recipiente de caliza para los iatmul (Nueva Guinea); un ejemplo de ello son los que ilustro en la figura 6.2/1. Sin embargo, un contenedor simple no alcanzaría el mismo grado de funcionalidad, pues el recipiente de caliza, en el contexto de la vida social iatmul, es el índice más importante de la personalidad de su dueño. Por ejemplo, repiquetear un palo en el contenedor comunica pasión durante la oratoria (Bateson 1973; Forge 1973). La distintiva decoración hace que el dueño se apegue al contenedor de manera muy íntima; no es tanto una posesión como una prótesis, un órgano adquirido por fabricación e intercambio, no por crecimiento biológico. La objetivación de la personalidad en los artefactos y objetos de intercambio es tan conocido en la antropología, que aquí

no resulta necesario indagar más en él (Munn 1973, 1986; M. Strathern 1988). Dicho esto, la antropología todavía no ha ofrecido una teoría sobre la naturaleza del apego entre personas y cosas por medio de la decoración superficial. Esa es nuestra tarea, no proveer un contexto más etnográfico. Al examinar el recipiente, vemos que está decorado con diseños hermosos compuestos de motivos que no se asemejan a objetos reales evidentes. La ornamentación es un ejercicio libre de trazar curvas, óvalos, espirales y círculos en disposiciones simétricas o repetitivas. Hasta ahora, no he pronunciado palabra sobre las propiedades en apariencia «estéticas» del índice como la simetría, la elegancia, etc., y puede suponerse que nunca lo iba a hacer tras descartar de entrada el enfoque «estético» en el estudio de la obra de arte. No obstante, habría caído en error, pues la perspectiva basada en la «tecnología del encanto» a la que aludí antes –y que es el aspecto psicológico de la antropología del arte– vincula la teoría de la eficacia social a ciertas consideraciones que tal vez no sean estéticas, sino completamente cognitivas, pues la cognición y la sociabilidad son una sola y única entidad.

Fig. 6.2/1. Contenedores de caliza del pueblo iatmul. Fuente: Museum of Archaeology and Anthropology, Cambridge 35-83, 35-91, 30-374, 35-82, 35-88.

¿Cómo podríamos integrar estas reflexiones cognitivas en el marco teórico que venimos desarrollando de cuatro términos fundamentales –que son índice, artista, prototipo y destinatario–, relaciones agente-paciente, etc? Suponiendo que, en el caso de los patrones decorativos, o no hay prototipo, o este no es destacable, el «patrón» entonces equivale al índice. Esto significa que tendríamos que llevar a cabo el análisis completo con los términos de artista, índice y destinatario. Parece un conjunto de conceptos bastante limitado para tratar problemas complejos de carácter cognitivo y hasta puede que estético. ¿Cómo podríamos solucionar esta situación?

6.3. El patrón decorativo: índice A ⟶ índice P

En el apartado 3.10, formulé la idea de que en el grupo de abducciones de agencia a partir del índice se encuentran las relaciones agente-paciente entre las distintas partes de un mismo índice. Así, en una imagen abstracta, una porción coloreada parece «empujar» otra sección, aunque no hay objetos del mundo exterior que identifiquemos con esas formas. La interacción causal que percibimos entre las partes es interna al propio índice y constituye la base del arte «ornamental», que es simplemente otra forma de nombrar el arte abstracto. El arte decorativo con «patrones» se aprovecha de las relaciones entre partes –muy destacables (visualmente)– que producen la repetición y simetría de los motivos que usa.

Usar un patrón decorativo en un artefacto multiplica el número de sus partes y la densidad de sus relaciones internas. Si a los contenedores de caliza de la figura 6.2/1 les faltara decoración, serían sencillas formas tubulares sin relaciones dignas de señalar entre las partes y el todo. En realidad, sí se distinguen muchas partes separadas, así como las relaciones entre ellas. Cada una puede considerarse un índice separado dentro del índice como el todo.

Las partes del índice transmiten la agencia al igual que el todo. En el caso del arte decorativo, a diferencia del representativo, no es la diversidad de las partes lo que comunica una agencia artística relevante, sino la disposición de unas con respecto de las otras. En otras palabras, las partes del índice ejercen una influencia causal recíproca y son testimonio de la agencia del índice como un todo, pues la agencia del artista se hace evidente, en primer lugar, en la disposición de las partes del índice. En efecto, estamos acostumbrados a hablar de las superficies ornamentadas (así como de los índices representativos que muestran una fuerte acción física en ellos) como si estuvieran «animadas». Esta perspectiva es reflejo de que los motivos del arte decorativo a menudo parecen engarzarse en un baile laberíntico en el que nuestros ojos se pierden con facilidad. Necesitamos una fórmula que capture la agencia inherente de las formas decorativas, que no solamente remiten a (representar) la agencia en el mundo

externo, sino que producen la agencia en el cuerpo físico del propio índice, de manera que este se convierte en un «ser viviente» sin necesidad de imitar algo vivo. La decoración hace que los objetos adquieran vida por vías no representativas. Ya que esto se consigue por relaciones internas al índice entre las partes y el todo, el índice decorativo se representaría como en la figura 6.3/1:

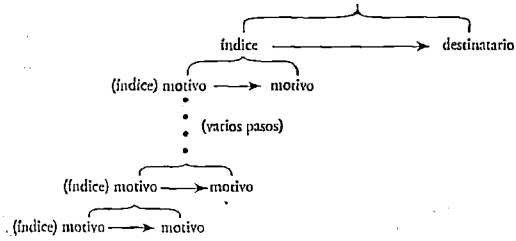


Fig. 6.3/1. La estructura jerárquica del Índice decorativo.

o con esta fórmula:

[[[Índice A motivo^{parte}] → índice A$^{parte\text{-}todo}$] → índice A todo] ⟶ destinatario P.

La raíz de un patrón es el motivo, que se relaciona con los demás motivos de tal manera, que anima al índice como un todo. Sin embargo, podemos describir con mayor precisión las relaciones de las partes entre sí y de las partes con el todo en los patrones. Estos se diferencian de los demás índices porque muestran una repetitividad y una simetría notables.[31] Sería una equivocación pensar que, como la simetría y la repetición son propiedades matemáticas de las formas, no son las que con mayor facilidad causan, por lo menos, la ilusión de causalidad inmanente en el índice. Nada resulta es más animado que los mosaicos o patrones de baldosas que concibieron los artesanos decorativos e ilustradores de libros musulmanes. La prohibición religiosa sobre las representaciones de seres vivos sirvió, al parecer, para inspirar la creación de recursos más efectivos que propiciaran la cautivación por medio de un artificio visual, la apariencia no mimética de animación.

31 En psicología a veces se usa el término «reconocimiento de patrones» para referir a la percepción de formas, por ejemplo, cuando se reconocen los patrones característicos de las letras del alfabeto. Se trata de un uso muy diferente del que empleo en este libro. Para este análisis, patrón conlleva un significado de *simetría y repetición*.

6.4. La simetría y la apariencia de animación

¿Cómo inducen las relaciones matemáticas la apariencia de animación de este modo? En principio, no cuesta comprender la base matemática de los patrones, pero aplicarla es otra historia. Todos los patrones son variaciones de solamente cuatro «movimientos rígidos del plano» a los que se someten los motivos. Se trata de (1) la reflexión, (2) la traslación, (3) la rotación y (4) la reflexión con desplazamiento, que se muestran y se explican en la figura 6.4/1.

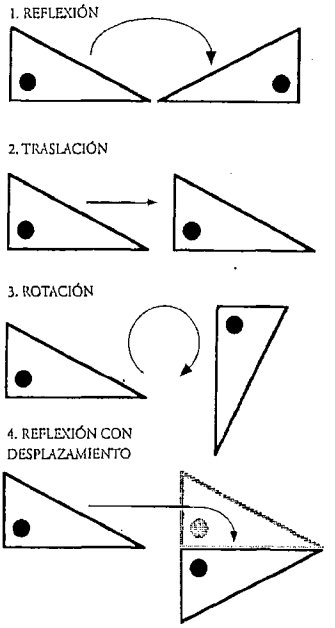


Fig. 6.4/1. Los movimientos básicos de la formación de patrones.

El tipo más sencillo de patrón decorativo es la banda unidimensional que aparece en la figura 6.4/2.

Fig. 6.4/2. La repetición lineal de un único motivo: patrón simple.

Este patrón, una clave griega, consiste en «traslaciones» sucesivas de un único motivo a lo largo de una línea. Parece moverse porque lo «leemos» al igual que una línea de texto, desplazando nuestra atención de un motivo al siguiente. Tenemos que hacerlo para observar su simetría y, por tanto, su naturaleza como patrón. El proceso de «verlo» es cuestión de darse cuenta de que el motivo A es idéntico a B, C, D, etc., y de que está a su izquierda.[32] Como la percepción de este patrón conlleva trasladar el motivo a la derecha para colocarlo junto al de al lado y comprobar su congruencia, la agencia y el movimiento parecen ser inherentes a los propios motivos. La proyección o externalización en la cosa percibida de la agencia que participa en la percepción –el acto perceptual– es, desde el punto de vista cognitivo, la fuente de su animación. No resulta útil describir la animación inherente de los patrones como una ilusión, como si fuera una especie de error. No lo es decir que el Sol «se mueve» por el cielo. En realidad, es el observador el que se mueve, pero el desplazamiento del Sol no es un fenómeno puramente subjetivo como un sueño. De manera similar, no soñamos que los motivos de un patrón se mueven, pues sus desplazamientos, en última instancia, se originan en los movimientos reales de nuestro cuerpo y órganos perceptuales al observar el entorno.

Los experimentos psicológicos sobre el movimiento y la causalidad aparentes, como los famosos estudios de Michotte, revelan con qué facilidad atribuyen los sujetos humanos movimiento e interacciones causales mutuas a los estímulos más ínfimos. Sin embargo, aun si se puede elaborar una explicación cognitiva sobre el aspecto de los patrones, como fenómeno de movimiento aparente en el que se experimenta de manera subjetiva la dinámica de la percepción como una propiedad del objeto que se percibe, eso sigue sin explicar por qué es tan común encontrar patrones en los artefactos, sobre todo, en las posesiones personales y los utensilios como prendas de ropa, recipientes, etc. Para entenderlo, se han de considerar ejemplos más complicados y realistas. Los patrones significativos de la mayoría de objetos y utensilios no suelen ser «simples», sino sutiles y complejos. A menudo se componen de muchos motivos desplegados en dos dimensiones simultáneamente, con movimientos más complicados que una sencilla traslación. La extrema complejidad, la involución y la aparición simultánea de numerosas relaciones formales entre los motivos son características del arte decorativo en general. Este no se comprende si se generaliza desde ejemplos sencillos de fácil interpretación, pues el *telos* del arte decorativo está en la dirección opuesta, hacia lo complejo, lo ambiguo y lo multitudinario.

Los patrones complejos se encuentran en la frontera entre las «texturas» visuales y las «formas». En su estudio de la percepción visual en contextos naturalistas o «ecológicos», Gibson establece diferencias claras en cuanto a las

32 Digo «a la izquierda» por mis hábitos visuales. Quizá, si estuviera acostumbrado solo a leer escritura árabe o japonesa, leería de derecha a izquierda.

texturas, que son superficies estructuradas –el cielo, un césped verde, una pared de ladrillos–; y las formas –una pelota, un bastón, una taza, etc.–. Las texturas se perciben jerárquicamente según sus componentes –manchas de blanco y azul, hojas de hierba, ladrillos individuales, etc.–, pero estos no se detectan de manera individual; se observan no como objetos, sino como elementos constitutivos de la superficie. Podemos responder a los patrones como texturas no diferenciadas, y a menudo lo hacemos, pero no cuando los consideramos patrones *en sí*. Sin embargo, al hacerlo, tampoco podemos abstraerlos por completo como «formas», pues, como «texturas», mantienen su característica esencial de jerarquía interna, con una división en motivos, bloques de motivos y bordes difusos.

6.5. Los patrones complejos

Contrastemos, por ejemplo, la clave griega (figura 6.4/2) con el diseño de la figura 6.5/1, cuya complejidad es solo un poco más alta. Resulta difícil ver cómo está organizada si no se traza antes. La percibimos a la vez como una textura y un conjunto de formas organizadas (determinar en qué consiste esa organización ya es tarea más complicada).

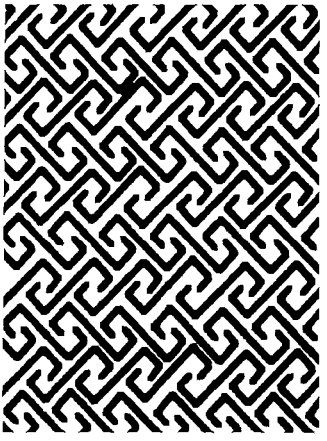


Fig. 6.5/1. La orientación multidimensional de un motivo único: el patrón complejo.

Más sorprenden aún los patrones sometidos a la inversión figura-fondo, como la figura 6.5/2. Se trata de un patrón de «cambio» –inversión del color– basado en una reflexión con desplazamiento sobre dos ejes paralelos. Sobre uno de ellos el motivo similar a un hacha se desplaza hacia otro del mismo color

(blanco sobre blanco), y sobre el otro el motivo se desplaza hacia un motivo de misma forma, pero de color distinto (blanco sobre negro). Cabe destacar que, si bien el patrón de la figura 6.5/2 se asienta sobre esta relación matemática en particular, es muy difícil seguir con la mente los dos tipos de reflexión con desplazamiento para poder proyectar las relaciones en el patrón.

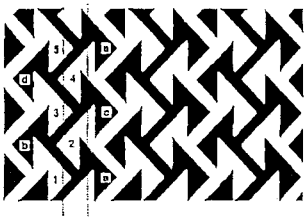


Fig. 6.5/2. El patrón como trampa mental: reflexión con desplazamiento e inversión figura-fondo. Fuente: Washburn y Crowe 1992: fig. 5.5a.

En la práctica (y sin la ayuda de Washburn y Crowe), creo que ocurre más o menos lo siguiente. Al principio, diferenciamos un posible motivo, la forma de hacha (fig. 6.5/2). De manera espontánea vemos que esta se repite (por traslación) en filas y columnas, también podemos darnos cuenta en cierta medida de que en el «fondo» sobre el que se presenta la figura también están estas formas, pero con el color invertido. Sin embargo, lo que probablemente nos supere es ver la relación entre la figura y el fondo, y la relación entre las repeticiones de nuestro motivo «básico» que apuntan a la izquierda y las que señalan a la derecha. De hecho, nos resignamos a no entender del todo estas relaciones complejas; consideramos que están «más allá de nuestra comprensión». Vivimos esto como una suerte de frustración placentera. El patrón nos atrae y nos atrapa; acabamos, por así decirlo, ensartados en sus erizados ganchos y púas. Este patrón es una trampa mental (A. Gell 1996), que, al enjaularnos, nos vincula en cierta manera al artefacto sobre el que está plasmado.

6.6. Los patrones complejos como «asunto pendiente»

Por la multiplicidad de los patrones y la dificultad que tenemos al tratar de comprender su base matemática o geométrica solo con una inspección visual, los patrones generan relaciones *con el tiempo* entre las personas y las cosas, porque lo que presentan a la mente siempre es, cognitivamente, un «asunto pendiente». ¿Quién puede afirmar que ha aprehendido por completo el patrón de su intrincada alfombra oriental? Pero cierto es que a menudo se posan los

ojos sobre ella y diferencian esta relación, esa simetría, aquella forma... El proceso se prolonga sin fin. El patrón es inagotable; la relación entre la alfombra y su dueño, para toda la vida. Hace tiempo que los antropólogos han reconocido que las relaciones sociales tienen que fundarse en un «asunto pendiente» para que perduren en el tiempo. La esencia del intercambio como fuerza social vinculante reside el retraso o demora entre las transacciones, que, si ha de durar la relación, nunca han de dar como resultado una reciprocación perfecta, sino en cierto desequilibrio residual renovado. Igual ocurre con los patrones, que frenan y hasta detienen la percepción, de manera que nunca se llega a ser completamente dueño del objeto ornamentado, sino que el hecho de poseerlo se mantiene como un proceso. Esto funda, a mi modo de ver, una relación biográfica –un intercambio no concluido– entre el índice decorado y el destinatario.

6.7. El gusto y la chabacanería

Podría objetarse que la tesis del apartado anterior es irrelevante. Los objetos decorados agradan a la gente porque suscitan el placer estético. Por esto son deseables, no porque son cognitivamente resistentes al análisis, como he defendido. A la gente le «gustan» los patrones bonitos, y nada más. A esta argumentación yo respondería, en primer lugar, que no a todo el mundo le gustan los patrones hermosos –complicados, animados, etc.–. En segundo lugar, que algo «guste» estéticamente no explica por sí solo las relaciones sociales que median los artefactos ornamentados con patrones.

El placer estético es algo que consumir, un fin en sí mismo, y no hay pruebas empíricas que demuestren que la gente contempla los objetos decorados que abundan en el mundo más que en contextos específicos donde el foco de interés está solo en sus propiedades estéticas. Los grandes hombres de la Melanesia no se sientan a observar estéticamente sus contenedores de caliza, al contrario; los tratan como objetos mediadores. Tales contenedores no son fuentes autosuficientes de disfrute, sino vehículos de la personalidad para que alguien los posea, los intercambie y los exhiba. Las teorías estéticas del arte defienden que, si dos destinatarios de una obra de arte tienen los mismos gustos estéticos –condición que valdría, a fortiori, para dos grandes hombres de la Melanesia–, tendrán la misma reacción a las cualidades estéticas de un objeto determinado. Sin embargo, esto nunca ocurre en la práctica. En lo que concierne a tales grandes hombres, la cualidad inherente del índice, como el contenedor de caliza, está modulada por la identidad y el estatus del propietario. Las características estéticas del contenedor solo son relevantes porque median la agencia social en todas direcciones dentro del terreno social.

De manera similar, niego que contemplar una alfombra oriental que no es propia causa la misma impresión que observar una que sí lo es. El pro-

pietario de una alfombra con un diseño oriental complejo, como en el famoso caso de Henry James, ve reflejada en sus espirales su propia vida no concluida. No sucede así en absoluto con la alfombra de otra persona, que es solo una trampa para irrealizables deseos. Sin duda, los estetas se horrorizarán al leer esto, pero, antropológicamente, es muy evidente que las reacciones estéticas se subordinan a las respuestas que surgen de las identidades y las diferencias sociales que media el índice. Ya que la respuesta puramente estética es un mito, no se puede usar como explicación para el amplísimo abanico de tipos de apego entre las personas y las cosas. La respuesta estética siempre tiene lugar en un marco social.

En segundo lugar, con respecto de la «actitud estética» específicamente occidental –o también la oriental–, los objetos a los que les falta la intrincada decoración superficial que me interesa son los que a menudo han suscitado la admiración más extravagante. Las formas sencillas y no ornamentadas son las más hermosas de acuerdo con los cánones refinados del gusto y, de igual manera, con aquellos cuyas actitudes religiosas los inclinan hacia el ascetismo y el retiro. Como ha señalado E. Gombrich (1984), a la mayoría de los ascetas totales no le gusta en absoluto la decoración escandalosa, que, sin embargo, sobrevive y prospera, incluso, ante los desprecios que les hacen las autoridades de lo estético, porque tal decoración sigue siendo eficaz socialmente. Personalmente, en mi encarnación como persona de gustos refinados, admiro sobremanera los muebles Shaker, de extrema sencillez. Sin embargo, desde el punto de vista antropológico, sé que este estilo de mobiliario nació en una comunidad en la que, por motivos religiosos, se prohibió específicamente la mediación que propician los objetos decorados en entornos sociales menos puritanos. Las sillas Shaker tenían un diseño simple para que los miembros de la comunidad no se apegaran a ella ni a otras cosas mundanas, sino solo a Jesucristo. Los estetas kantianos de la alta burguesía no pueden explicar la decoración porque la estética kantiana está en contra de ella.

La mayoría de la gente no es como los Shaker; prefieren cargar las superficies de ornamentos para atraer a la gente hacia los objetos mundanos. Una silla ornamentada de estilo victoriano no es la mitad de hermosa que una de estilo Shaker, pero sí comunica con mucha más intensidad no solo la idea de sentarse cómodamente, sino otras muchas implicaciones domésticas y sociales referentes a lo cotidiano.

E. Gombrich (1984: 17-32) ha trazado la epidemiología de las posiciones a favor y en contra de la decoración en la historia de los gustos europeos. Los movimientos puritanos como el modernismo revolucionario de Adolf Loos desdeña la ornamentación de superficies, mientras que a los hedonistas románticos como los hippies de los 60 que personalizaban sus coches Volkswagen con flores y estrellas les encanta. No voy a recapitular el excelente estudio

histórico de Gombrich; en cambio, pretendo enfocar lo que he identificado como la propiedad esencial de la decoración de superficies: la resistencia cognitiva, fenómeno por el que, una vez nos sometemos al atractivo del patrón, es muy probable que nos quedemos enganchados a él o atrapados en él.

Resulta interesante en sí mismo que el modernismo estricto condene el gusto popular por la ornamentación escandalosa, así como otras faltas a la elegancia, llamándolo *tacky* [«pegajoso», «chabacano»] (de entre todas las palabras que podría usar). Citaré el resumen que hace Mary Douglas de la explicación brindada por Sartre acerca de la viscosidad como un estado innoble (Douglas 1996: 38; Sartre 1943: 696 ss.):

> Lo viscoso se encuentra en un estado a mitad de camino entre lo sólido y lo líquido. Es como una encrucijada dentro de un proceso de cambio. Es inestable, pero no fluye. Es suave, dócil y comprimible. No puede haber desliz sobre su superficie. Su estado pegajoso es una trampa, se adhiere como una sanguijuela, ataca la frontera entre su materia y yo. Largas columnas que caen de mis dedos sugieren que mi propia sustancia fluye en una laguna de viscosidad. (...) [T]ocar lo pegajoso es correr el riesgo de diluirse en la viscosidad.[33]

A Sartre le preocupa el efecto subversivo que surte la viscosidad sobre los límites entre el cuerpo y el mundo, pero en realidad no necesitamos ser tan remilgados a la luz de las perspectivas posmaussianas acerca de los dones como componentes adhesivos de las personas, atrapados entre los donantes y los donatarios en un bucle de sustancia viscosa –mas no por ello menos imaginaria–. Será válido rechazar la adhesividad física o táctil, pero no la analógica o cognitiva. De lo contrario, no estaríamos tan dispuestos a apegarnos a los artefactos ni reaccionaríamos tan positivamente a las cualidades adhesivas de la decoración de superficies. La mayoría de civilizaciones no modernistas ni puritanas valoran la decoración y le adjudican un papel específico en la mediación de la vida social: la creación del apego entre las personas y las cosas.

6.8. El patrón apotropaico

Antes articulamos la fórmula del patrón abstracto:

[[[Índice A motivo^{parte}] → índice A$^{parte\text{-}todo}$] → índice A todo] ⟶ destinatario P.

Esta se refiere a la esencia jerárquica del índice; es decir, se compone de partes que se combinan en un todo, afirmación válida para todos los índices,

33 N. del T.: tomado de *Pureza y peligro: un análisis de los conceptos de contaminación y tabú*. Trad. de E. Simons. Madrid: Siglo XXI.

pero que resulta particularmente destacable en este contexto. La deconstrucción de este complejo de relaciones jerárquicas confiere al objeto decorado una determinada agencia que es recíproca a la que ejerce el destinatario al (intentar) percibirlo. Vive su acción subjetivamente como una pasión, una frustración de la que obtiene placer. Sin embargo, también pueden estar presentes otros tipos de agencia. En concreto, es posible abducir la agencia del artista a partir del patrón, por lo que con facilidad se expande la fórmula de esta manera:

[[[[Artista A] → índice A motivo^{parte}] → índice A$^{parte\text{-}todo}$] → índice A todo] ⟶ destinatario P.

Esta agencia puede funcionar de manera antagónica o defensiva, así como beneficiosa. A continuación, ofrezco una serie de ejemplos en los que el ejercicio de la agencia social abarca el uso de los patrones como mediadores de intenciones activamente hostiles o defensivas. Resultará paradójico que los patrones, que atan a las personas con las cosas, acaben siendo armas en potencia durante un conflicto. Basta reflexionar sobre ello un instante para darse cuenta, en primer lugar, de que las relaciones de conflicto y pelea son tan «sociales» como las de solidaridad; y, además, de que, donde hay conflicto, se encuentra un uso abundante de todo tipo de arte ornamental. Gran parte de este pertenece a la variedad denominada «arte apotropaico», que protege a un agente –que, por el momento, supondremos que es el artista– del destinatario –que, por lo general, suele ser un enemigo demoníaco más que uno humano–. El arte apotropaico es un caso ejemplar de agencia artística y, en consecuencia, un tema de importancia central para la antropología del arte.

Los patrones apotropaicos sirven como dispositivos de protección, pantallas defensivas u obstáculos que bloquean el paso. El uso parece paradójico, pues emplear los patrones para mantener a raya a los demonios es contrario a utilizarlos como medio para apegar a las personas con los artefactos. Si los patrones atraen, ¿no deberían surtir el mismo efecto con los demonios, más que repelerlos? Sin embargo, se trata solo de una paradoja aparente, ya que este uso apotropaico depende de la adhesividad al igual que cuando se emplean los patrones para atraer a la gente y las cosas. Los patrones apotropaicos funcionan como trampas para los demonios; a todos los efectos, son un papel atrapamoscas en el que los demonios quedan atrapados sin remedio alguno, con lo que se consigue neutralizarlos.

Veamos el nudo celta de la figura 6.8/1. Estos patrones se consideraban una protección ante los espíritus malignos, a los que las trenzas entrelazadas los fascinaban tanto, que quedaban totalmente paralizados por ellas. Los demonios, después de perder el interés por el plan malévolo que hubieran tramado, permanecerían atascados en los bucles del patrón, y el objeto, la persona o el lugar que este protegía estarían a salvo.

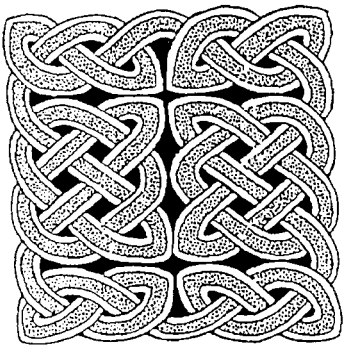


Fig. 6.8/1. Nudo celta: patrón apotropaico.

Este efecto lo surte no solo un patrón intrincado, sino también un objeto basado en la multiplicidad. Me han contado que todavía hoy en Italia los campesinos cuelgan una pequeña bolsa con granos en el armazón de sus camas. Así, si el Diablo se acerca a ellos mientras duermen, este se ve obligado a contar los granos de la bolsa, lo que impide que les inflija daño alguno. Las cantidades interminables y los patrones complejos funcionan de la misma manera, aunque estos últimos son más interesantes y definitivamente poseen un mayor valor artístico.

6.9. Los kolam

Hallamos otro ejemplo adecuado en los auspiciosos diseños que se colocan en frente de las casas llamados *kolam* en Tamil Nadu (India) y de otras formas en otras partes del sur y el este de la India, donde también se dibujan patrones similares (figura 6.9/1). En Tamil Nadu, los *kolam* poseen dos funciones protectoras. Primero, se asocian a los nagás, dioses serpientes de la protección, la fertilidad y la buena suerte; y, en segundo lugar, tienen uso apotropaico repeliendo o aturdiendo a los demonios. Los *kolam* los dibujan las mujeres a mano con cal, polvo de arroz o cualquier otro polvo blanco con el que impregnan sus dedos. Elaboran los diseños al amanecer, y estos van borrándose al pisarlos una y otra vez conforme transcurre el tiempo. Al día siguiente, los vuelven a dibujar (Layard 1937: 121, citando a J. Dubois y S. M. N. Sastri). La figura 6.9/1 muestra un *kolam* típico. Estos diseños son figuras sinuosas y simétricas. Generalmente, resulta muy difícil «leerlas», en el sentido de ver cómo se ha construido el diseño. Participan en juegos topológicos con el espectador; por ello son similares a laberintos. Desmontemos la figura 6.9/1 y descubramos qué tipo de coqueteo cognitivo tenemos entre manos.

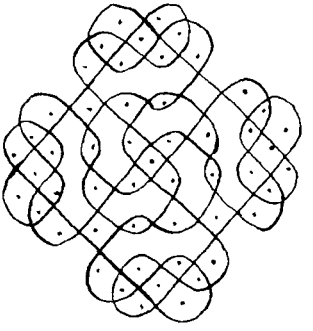


Fig. 6.9/1. Diseño kolam: el patrón como trampa topológica.

A primera vista, parece que consiste en una sola línea que traza una senda compleja y sinuosa entre las filas y las columnas de puntos. Sin embargo, es una ilusión, pues el *kolam* está compuesto, en realidad, de cuatro bucles continuos de forma asimétrica superpuestos unos sobre otros con una rotación de 90 grados. Por así decirlo, es el equivalente visual de un canon en cuatro partes, en las que cada voz entona las mismas notas, pero con un desfase, es decir, con un retraso de un compás, como en Frère Jacques. Los componentes idénticos –los bucles individuales– están desfasados, no en el tiempo, sino en el espacio, desplazados por rotaciones de 90 grados (figura 6.9/2).

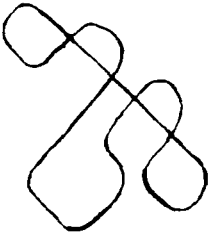


Fig. 6.9/2. El elemento constituyente del kolam.

Lo más interesante de este *kolam* es que, aun si se «sabe» (intelectualmente) que lo forman cuatro bucles separados, pero idénticos y con orientaciones distintas, sigue siendo muy frustrante tratar de abstraer los bucles del

diseño total. Aunque creo que puedo hacerlo a un bucle cada vez, y con mucho esfuerzo, no lo logro con dos simultáneamente, menos con tres o los cuatro. «Ver» figuras geométricas sencillas –por ejemplo, un triángulo– equivale a dibujar o proyectar mentalmente su construcción, línea a línea. Sin embargo, esta operación es imposible con diseños como este kolam. En tal caso, observar la figura es muy distinto de trazar su elaboración en la mente. No obstante, seguimos «anotando» que sí se puede construir la figura, pues aquí la tenemos, hecha por alguien. En efecto, hasta puede que hayamos tenido la fortuna de ver embelesados a una mujer elaborándola con ágiles movimientos de mano. Así, acabamos con varias paradojas. Queremos ver la figura como una línea continua, pero sabemos que se compone cuatro elementos distintos que, sin embargo, no logramos abstraer. También sabemos que el diseño es real y que lo dibujó una mujer de carne y hueso, supuestamente sin mayor esfuerzo. Aun así, no podemos reconstruir completamente el proceso de elaboración, llevado a cabo por la agencia de la mujer, porque no somos capaces de imaginar sus hábiles trazos (y las intenciones que los guiaban) a partir del diseño que esos dieron como producto.

Atribuyo esta pegajosidad cognitiva de los patrones al bloqueo del proceso cognitivo por el que se puede reconstruir la intencionalidad que encarnan los artefactos. Evidentemente, ningún demonio cruzaría la puerta de una casa si se encuentra con trampas topológicas tan sofisticadas como estas. El maligno se ve obligado a detenerse y a tratar de solucionar el problema, con lo que se neutraliza el ímpetu de su malevolencia. Tal vez no sea casualidad que Tamil Nadu, donde las mujeres participan en estos juegos matemáticos, sea el Estado del que procede la mayoría de matemáticos y genios de la informática hindús de fama mundial.

6.10. Los kolam, *el tatuaje y el laberinto de Creta*

A principios del siglo XX, los diseños a menudo similares a los *kolam* también se usaban como tatuajes para defender no el umbral de una casa, sino la piel, el umbral del cuerpo. Esto me sirve para vincular la siguiente etapa de mi razonamiento, que tiene que ver con los laberintos. La figura 6.10/1, tomada de Layard (1937), muestra un diseño de tatuaje procedente del sur de la India que se publicó a principios de siglo. Podemos contrastarlo con un «mapa» del laberinto de Cnosos, donde moraba el minotauro, según una ilustración de una moneda cretense del siglo VII a. C. De acuerdo con la leyenda, el maestro artesano Dédalo diseñó el laberinto siguiendo el modelo de aquel que lleva al infierno. Se menciona una representación similar del laberinto de Creta en el libro VI de la *Eneida*, donde se relata que el dibujo, tallado en la entrada de Cumas, atrajo la atención de los hombres de Eneas, antes de que

este descendiera al infierno para consultar a la Sibila, quien predijo que un día Roma dominaría el mundo. Curiosamente, un mapa idéntico del laberinto se encuentra grabado junto a la entrada del gran pasaje funerario de Newgrange, Irlanda. En efecto, se trata, supuestamente, de un túnel cuya torcida trayectoria lleva al mundo de los muertos. En el arte del Antiguo Egipto, también se hallan representaciones de dioses en el centro de los laberintos.

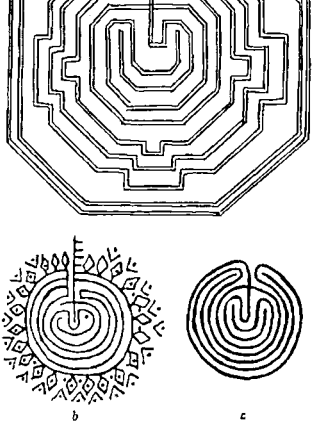


Fig. 6.10/1. Comparación de los diseños de *kolam*, tatuaje y moneda, tomados de Layard (1937). (a) diseño kolam, «la fortaleza»; (b) patrón de tatuaje, «fortaleza»; (c) diseño convencional del laberinto de Creta que aparece en las monedas de Cnosos (para realizar comparación).

¿Por qué menciono esta información que tanto entusiasmó al antropólogo Layard y a los académicos contemporáneos de la Antigüedad clásica? Actualmente, Layard ha caído en el olvido para la antropología, y su interés en estos temas condenó su reputación en una era dominada por el funcionalismo de Radcliffe-Brown y Malinowski. Layard fue el último de los difusionistas de una persuasión psicológica que basaban su marco teórico en Rivers. Hoy en día los únicos trabajos de Layard que se imprimen son los que escribió posteriormente como psicoanalista jungiano, que, según me han contado, se encuentran en librerías «ocultistas». A la luz de las explicaciones anteriores, resulta

comprensible que Layard abandonara la antropología académica y se convirtiera en un defensor de los «arquetipos» jungianos. En efecto, es impresionante que se descubrieran patrones laberínticos idénticos en el sur de la India, el Mediterráneo, Egipto y los cenagales de Irlanda, sobre todo, porque, como veremos, Layard también encontró concepciones similares que vinculaban los diseños «laberínticos» con la entrada al mundo de los muertos en las Nuevas Hébridas (islas Vanuatu) en medio del océano Pacífico. Siento compasión por Layard porque, en cierto sentido, «rebotó» a seguir un enfoque difusionista muy en contra de la corriente (en aquel el momento) a causa de la aplastante coherencia de los datos de que disponía y cuya únicas explicaciones solo las ofrecían Rivers o Jung.

Personalmente, no encuentro motivo por el que se deberían desechar las perspectivas difusionistas de entrada (Lévi-Strauss 1963). Sin embargo, no son las hipótesis del difusionismo las que deseo desarrollar aquí. Aunque la idea del «laberinto cretense» se haya extendido por el mundo a partir de un lugar de origen específico, aún habría que explicar la alta receptividad de civilizaciones muy diversas que aceptaron ese concepto, sobre una base mejor que la preservación de antiguos recuerdos raciales como propone Jung. Podemos permitirnos ser agnósticos en cuanto a cómo surgió exactamente la idea del laberinto en tantos sitios distintos y, al parecer, con las mismas asociaciones al pasaje entre este mundo y el de los muertos. El problema del que me ocupo es comprender la importancia cognitiva de este patrón laberíntico, lo que bien podría ofrecer una explicación de por qué se ha difundido a lo largo y lo ancho del planeta o por qué se ha inventado de manera independiente en lugares muy lejos entre sí.

Técnicamente, el laberinto de Creta no es tal, ya que sus caminos no se bifurcan, por lo que caminar por él no supone dificultad alguna. Teseo no debería de haber necesitado de verdad el hilo de Ariadna para situarse en la construcción ni para encontrar la salida si el plano de aquel sigue la representación de la figura 6.10/1. Se trata de una «greca», un ejercicio para encontrar el camino más largo posible entre dos puntos cercanos espacialmente. Este patrón hace pensar que existe un problema de navegación sin que este exista en realidad; más bien, el problema es la distancia y el continuo. El laberinto de Creta podría considerarse una versión espacial de las paradojas de Zenón sobre el tiempo y el movimiento. Por ejemplo, Zenón defendía que, al dispararse una flecha, esta tenía que recorrer y superar un número infinito de puntos, a saber: el punto medio, el de tres cuartos, el de seis octavos, el de doce dieciseisavos, el de veinticuatro treintaidosavos, etc. Como la serie de fracciones es infinita, la flecha nunca ha de llegar a su destino. El laberinto cretense se construye conectando los puntos en serie (figura 6.10/2) para crear una greca que amenaza con elevar al infinito el número de giros y contorsiones del camino que hay que recorrer entre la puerta de entrada y el centro.

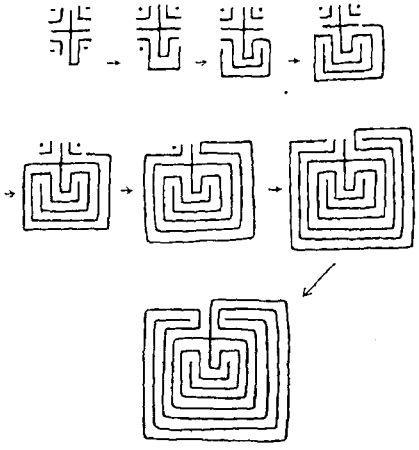


Fig. 6.10/2. Serie que ilustra cómo se conectan los puntos al formar el diseño de laberinto cretense.

En el mundo romano, las grecas, y los verdaderos patrones laberínticos, eran un recurso popular para decorar los pisos mosaicos de los palacios, donde puede que su capacidad para expandir los espacios confinados de manera indefinida sí resultara muy efectiva arquitectónicamente, al igual que como decoración (figura 6.10/3).

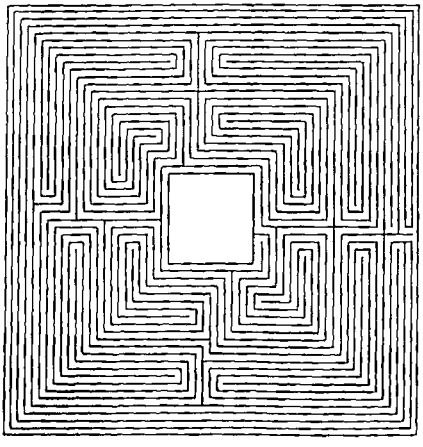


Fig. 6.10/3. El gran laberinto romano de Pula, Croacia.

Estas construcciones son otro ejemplo de los patrones como obstáculos cognitivos. Somos conscientes de que existe una vía para atravesar el laberinto, y hasta de que este se construyó sobre una regla sencilla de conectar líneas y puntos como se observa en la figura 6.10/2, pero, aun así, verdaderamente no se puede salir de ahí si no es trazando su serpenteante trayectoria muy laboriosamente.

Esto nos puede ayudar a explicar por qué se asocian los laberintos al pasaje entre el reino de los vivos y la ultratumba. Ambos mundos yacen muy cerca el uno del otro (la muerte es ubicua), pero, a la vez, están muy lejos, separados por una frontera infranqueable. Los compañeros de Eneas no pasaron por las puertas de Cumas a causa de la fascinación que ejercía sobre ellos el diseño grabado en el portal. En este sentido, se parecen a los demonios repelidos por el *kolam* que protege una casa, tal y como hablamos antes. Sin embargo, la conexión entre los *kolam* y los diseños de laberinto es todavía más estrecha, puesto que los tatuajes hindúes basados en *kolam* estaban asociados específicamente a la entrada en el mundo de los muertos. Así, el tatuaje de la figura 6.10/1, además de ser formalmente idéntico a un kolam, pertenece a los diseños hindúes encontrados en muchas regiones de la península que se reconocen como la «fortaleza» o ciudad de la tierra de los muertos. En la India, sobre todo, entre las castas inferiores y las tribus, se consideraba necesario tatuar a las mujeres y, a veces, a los hombres para evitar castigos en la ultratumba. Se creía que el diseño de «fortaleza» ayudaba al fallecido –que retenía sus tatuajes post mortem– a encontrar el camino en el más allá y así reunirse sano y salvo con los familiares que hubieran muerto antes que él. En resumen, la «fortaleza» es un mapa. Al mismo tiempo, también es un puzle, pues quienes alimentan las creencias anteriores también piensan que Yama, el dios de la muerte, y sus demonios devoran a los que no lleven tatuajes, pero no hieren a la mujer que sí los lleva porque no saben resolver el «rompecabezas» que aquellos representan. Es decir, el tatuaje sirve como protección apotropaica para el cuerpo después de la muerte (A. Gell s. f. [1994]). En resumen, el *kolam* y el tatuaje «laberíntico» funcionan de la misma manera: en ambos casos, el patrón atrae la atención del demonio, lo cautiva y lo deja impotente.

6.11. *Los dibujos en la arena de Malakula y la tierra de los muertos*

La noción de los patrones como «obstáculos» donde quedar atrapado también aparece en Malakula, sociedad de las Nuevas Hébridas estudiada por Layard y su contemporáneo Bernard Deacon, que falleció durante su estancia allí (tanto Deacon como Layard eran discípulos de Rivers). Los habitantes de Malakula son quizás únicos por haber contribuido a la literatura antropológica no solo como sujetos de estudio etnográfico, sino también como el motivo por el que se creó un método de representación esquemática de la teoría del parentesco. El diagrama que un hombre de Malakula le dibujó a Deacon (va-

liéndose de palos largos y cortos, y de arcos trazados en la arena) para mostrarle el funcionamiento del sistema de alianzas de tres (o seis) clases que rige en la isla constituye, dicho de manera directa, el ancestro de los esquemas que los antropólogos siguieron concibiendo para instituciones similares en Australia.

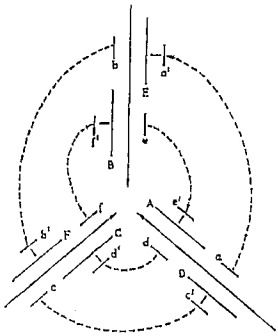


Fig. 6.11/1. Esquema dibujado por los habitantes de Ambrym para explicar su sistema de parentesco. Las líneas largas representan a los hombres; y las cortas, a las mujeres. Las flechas separan las «líneas» dentro del mismo grupo bilateral. Fuente: Lévi-Strauss 1969, p. 172, Figura 5, tomado de Deacon, 1934, p. 331.

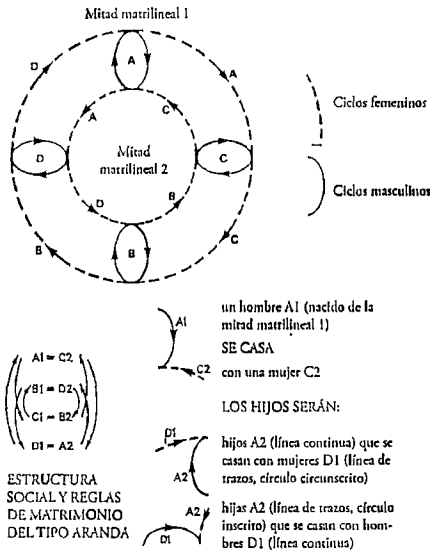


Fig. 6.11/2. Esquema de Lévi-Strauss para explicar el parentesco en el pueblo aranda. Fuente: Lévi-Strauss 1972.

Los malakulenses eran tan propensos a generar diagramas porque elaboraban patrones como forma de arte y como parte de la competición típica entre hombres vanuatenses para demostrar sus conocimientos y maestría. Deacon recogió más de cuarenta y cinco diseños que se publicaron póstumamente (figura 6.11/3).

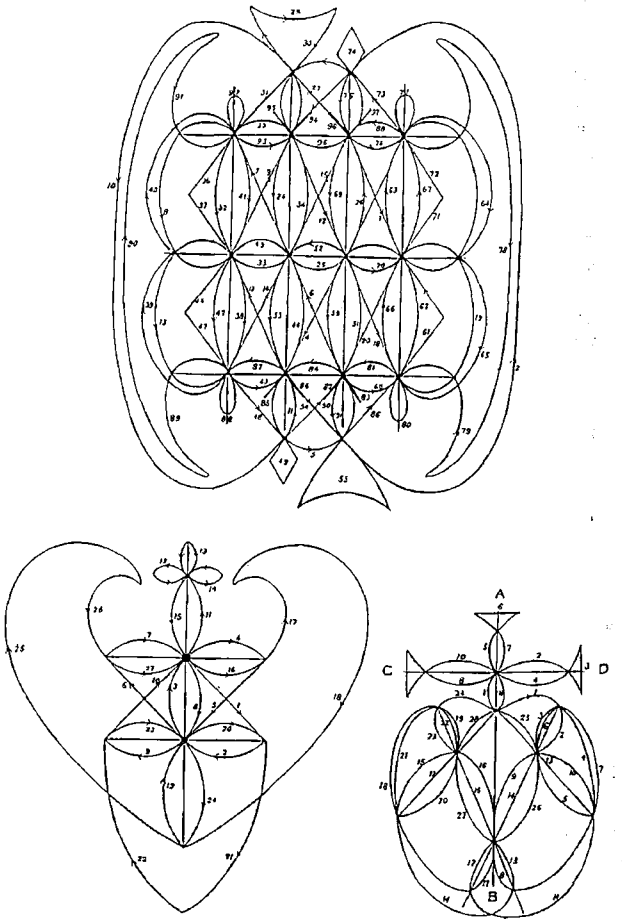


Fig. 6.11/3. Dibujos malakulenses en la arena. Fuente: Deacon 1934. Figuras 22, 23, 24.

Se dibujaron en la playa, por lo que, evidentemente, la próxima marea los acabaría borrando. Como Deacon señala, el elemento importante del arte en la arena de los malakulenses no era el artefacto que producía, sino la «actuación» en el proceso, la manera en que un experto delineaba una figura compleja, como las de la figura 6.11/3, sin dudar ni desviarse, en un único movimiento continuo de principio a fin. La mayoría de los diseños, de hecho, son líneas continuas, dibujadas en una cuadrícula rectangular, pero algunas sí se componen de figuras superpuestas, como el *kolam* que se comentó antes. Citaré a Deacon con respecto de la relación entre los dibujos en la arena y los «obstáculos» que se han de superar de camino a la tierra de los muertos.

> Los espíritus de los que han fallecido en el distrito de Seniang *[donde trabajaba Deacon]* recorren una «carretera» hacia Wies, la tierra de los muertos. En cierto momento, llegan a una roca llamada Lmbwil Song, que [ahora] yace en el mar en la frontera entre los distritos de Seniang y Mewun, pero que antes se hallaba erguida. El inframundo se sitúa, aproximadamente, en el terreno arbolado que se abre más allá de la roca, y está rodeado por una valla alta. Sobre la roca permanece siempre sentada una mujer fantasma, Temes Savsap, y ante ella en el suelo está completamente dibujada una figura geométrica llamada *Nahal*, «el Camino» [figura 6.11/4]. El camino que ha de atravesar el fantasma yace entre las dos mitades de la figura. Conforme se acerca cada espíritu, la fantasma guardiana borra a prisa una mitad de la figura. Entonces, al llegar, el espíritu pierde el camino y no lo encuentra. Deambula por el lugar buscando una manera de ir más allá de Temes y la roca, pero en vano. Solo conocer la figura geométrica completa lo libera de este punto muerto. Si la conoce, de inmediato dibuja la mitad que borró Temes Savsap y pasa por el medio de la figura. Sin embargo, si no la conoce, Temes, al ver que jamás encontrará el camino, lo devora, por lo que el fantasma no alcanza a la morada de los muertos. (Deacon 1934: 130).

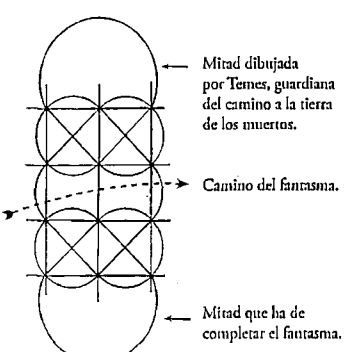


Fig. 6.11/4. *Nahal*: «el Camino». Fuente: Deacon 1934. Figura 52.

En este caso el «patrón» se asocia con la idea de un viaje difícil y de unos obstáculos que hay que superar para proceder. «Completar el patrón» y atravesar el laberinto es aquí una tarea que no está destinada a atrapar a los demonios, sino que está puesta por uno de ellos. Lo que ha de hacer el fantasma es vencer al demonio triunfando en la prueba. A estas alturas, muy lejos queda la idea de que los patrones solo atraen a la vista o producen placer estético. No creo en absoluto que los malakulenses vieran los patrones como objetos visuales independientes, sino como actuaciones, igual que una danza, en la que los hombres demostraban sus habilidades. La estética melanesia se centra en la eficacia, la capacidad de realizar tareas, no en la «belleza».

6.12. *Dibujo y danza*

Cabe destacar otra fuente de material para el trabajo de Layard que también era totalmente ajena a las concepciones de sus antropólogos contemporáneos. Layard (1936) reflexiona sobre la afinidad entre la coreografía de los bailes malakulenses y el estilo de sus obras gráficas. La tarea por la que el fantasma ha de resolver el rompecabezas en la arena está complementada por ciertas ceremonias destinadas a iniciar a los neófitos en el culto de los hombres. En ellas un sujeto, «el halcón», ha de recorrer una trayectoria que atraviesa el cuerpo principal de bailarines igual que si caminara por un laberinto, como en las figuras 6.12/1 y 6.12/2 (Layard 1936), acto que el autor vincula a los «juegos troyanos» que describe la Ilíada.[34]

En estos ejercicios militares ecuestres organizados por los griegos, unos jóvenes realizaban circuitos que, al parecer, trazaban el camino de un laberinto. Dicho esto, de nuevo no me ocupo de la teoría difusionista, sino de las conexiones cognitivas que parecen surgir aquí. Sin duda, resulta útil considerar el dibujo algo similar al baile y el diseño como una suerte de residuo congelado de tal ballet manual. Esta analogía es exactamente la que se reveló a Merleau-Ponty después de ver una grabación de cerca y a cámara lenta de la mano y el pincel de Matisse mientras este pintaba.

Esa ligereza de manos (y, ciertamente, la analogía del halcón, el ave de movimientos más precisos) demuestra ser un elemento crucial para evaluar las artes plásticas –esculturales– en las islas Trobriand, por ejemplo (A. Gell 1992b). Más aún, señala la sinergia entre las formas de arte y las modalidades de expresión que la estética convencional intenta por separado, pues producen placer en sentidos distintos: la vista –el arte visual–; el oído –la música–; y el sentido cinésico –el baile–. Si podemos ver los patrones visuales como los trazos

34 En la *Ilíada* no figura ninguna mención a los «juegos troyanos» o *lusus Troiae*, mientras que sí se describen en profundidad en la *Eneida*.

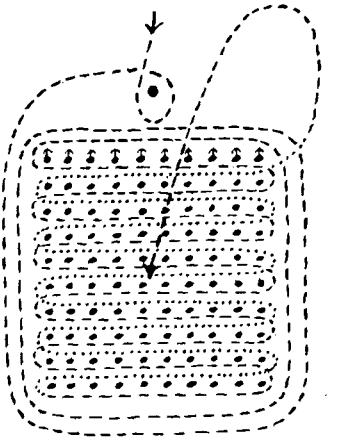


Fig. 6.12/1. La actuación como complemento del arte gráfico: trayectoria del bailarín malakulense. Los puntos representan el grueso principal de danzarines. Las flechas, la dirección a la que miran. La línea discontinua conforma el camino que trazan los halcones, mientras que la de puntos forma su trayectoria de vuelta (Layard 1937: fig. 24).

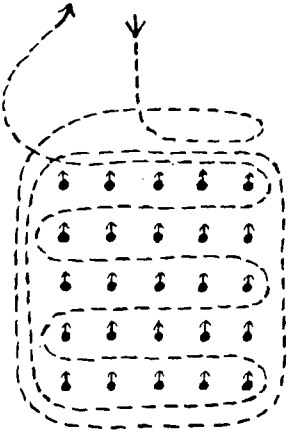


Fig. 6.12/2. El vuelo del halcón, de lugar en lugar (Layard 1936: fig. 23).

densificados de una danza, también es posible considerar que los bailes están en un proceso de convertirse en música, que, en efecto, suele acompañarlos. Lo que une el dibujo, la música y el baile es cierta indescifrabilidad cognitiva que se manifiesta en la actuación (apartado 5.2). Así, volviendo a la comparación del *kolam* con el canon –musical– de cuatro partes, observamos que este revela su estructura, porque es fácil escuchar los cuatro componentes sucesivos del tema; pero también la oculta, ya que resulta casi imposible escuchar los cuatro a la vez. De la misma manera, el *kolam* se muestra como una forma compuesta de cuatro figuras superpuestas, pero no podemos estar seguros de cómo se ha formado. El dibujo, la música y la danza confunden nuestra capacidad de tratar los todos y las partes, la continuidad y la discontinuidad, la sincronía y la sucesión. La analogía también nos recuerda que gran parte del arte consiste en las interpretaciones virtuosas. Asimismo, si bien en el arte visual la mayoría de las actuaciones tienen lugar, por así decirlo, «fuera del escenario», una pintura de Rembrandt sigue siendo una actuación suya, y así ha de entenderse, de igual modo que si fuera una actuación de un bailarín o músico actual sobre un escenario en directo.

7
La persona distribuida

7.1. Mímesis y hechicería

A continuación, me centro en la teoría antropológica del arte representativo, es decir, en la producción, circulación y uso práctico de los índices que cuentan con prototipos relevantes, elemento que les falta a los patrones geométricos. La mayor parte del arte occidental pertenece a esta categoría, y la teoría del arte es de carácter principalmente representativo, de una manera u otra. Trataré en la medida de lo posible no hablar sobre el arte occidental, por tentador que sea. Por el contrario, este capítulo gira alrededor de temas clásicos de la antropología: la hechicería y la adoración de imágenes.

Para recapitular, la tesis básica de este trabajo es que, en el contexto de una teoría *antropológica,* las obras de arte, las imágenes, los iconos, etc., hay que considerarlos similares a las personas, o sea, fuentes y objetivos de la agencia social. Dentro de este marco, la adoración de imágenes ocupa un lugar central porque en ningún otro ámbito se trata a las imágenes como personas de manera tan evidente como en las adoraciones y las ceremonias. En este capítulo, presento una teoría general de la idolatría, que de ningún modo está, a mi modo de ver, más equivocada que las demás prácticas religiosas. Espero ser capaz de mostrar una actitud de comprensión ante la religión en general a pesar de que yo mismo no soy religioso. La «idolatría» viene acompañada de mala prensa desde que el cristianismo y el islam predominan en el mundo, y ambas han heredado del judaísmo bíblico la vena contraria a las imágenes. El cristianismo, que carga con su legado grecorromano, ha tenido que luchar de manera más activa contra el recrudecimiento de la idolatría «pagana» de hecho y ha pasado por episodios catastróficos de iconoclasia. En cambio, el islam sí ha resistido consistentemente el atractivo de la adoración dirigida a imágenes. El protestantismo, la rama del cristianismo que más dinámica se ha mostrado en los últimos siglos, no ha adoptado una actitud menos puritana que la de los musulmanes con respecto de la idolatría, y las conciencias de los católicos también se han visto zaheridas en este asunto. Por estos motivos, actualmente «idolatría» es una palabra peyorativa y tabú para los antropólogos, sobre todo, para los que dicen comprender la religión de los demás. Sin embargo, en vez de recurrir a un circunloquio oscuro y engañoso, prefiero usar el término que

verdaderamente designa la adoración de imágenes. En lugar de bautizarla, considero mejor opción explicar la idolatría mostrando que surge no de la estupidez o la superstición, sino de la misma base de comprensión que nos permite comprender al otro humano, no artefactual, como un individuo copresente dotado de una conciencia, intenciones y pasiones similares a las nuestras.

Se llame como se llame la idolatría, aún he de explicar por qué un libro supuestamente sobre «arte» ha de dedicar tantas páginas a un tema que pertenece más al estudio de la religión que a la estética. Quienes se opongan a mi posición contraria a la estética han de considerar irrelevante la «función religiosa» de las imágenes que prefieren ver desde un marco de referencia completamente no religioso, una perspectiva de contemplación estética. Quienes defienden las «experiencias estéticas» dirán que una imagen como fuente de poder, salvación y exaltación religiosos no se aprecia por su «belleza», sino por motivos muy distintos, pero yo considero falaz tal posición por dos razones. Ante todo, no puedo diferenciar entre la exaltación religiosa y la estética; yo diría que los amantes del arte sí adoran las imágenes en los sentidos principales de la palabra, aunque racionalicen su idolatría *de facto* como un asombro estético. Por tanto, escribir de arte, sea lo que sea, es escribir o de religión, o del sustituto con el que se satisfacen quienes han abandonados las formas públicas de las religiones comunes. La herencia puritana protestante en comunión con cierto sofisma en la teoría del arte ha fraguado una mala fe sobre el «poder de las imágenes» en el mundo occidental contemporáneo, como ha demostrado Freedberg (1989) muy convincentemente (véanse siguientes apartados). Hemos neutralizado nuestros ídolos al reclasificarlos como arte, pero seguimos venerándolos con tanta intensidad como el idólatra más devoto ante su dios de madera, y específicamente me incluyo en esta descripción. En segundo lugar, desde el punto de vista antropológico, hemos de reconocer que la «actitud estética» es un producto histórico de la crisis religiosa causada por la Iluminación y el ascenso de la ciencia occidental que en absoluto resulta práctico en las civilizaciones que no han asimilado la perspectiva iluminada, a diferencia de nosotros. En la India, que aparecerá con frecuencia en las próximas reflexiones, la idolatría florece como una forma de religiosidad, y nadie con una pizca de sentido común se atrevería a provocar un cisma entre la belleza y la función religiosa de sus ídolos. Para esa cultura, como en el mundo antiguo, no se cuestiona que la estética se subsuma a la filosofía de la religión, es decir, la filosofía moral. En consecuencia, solo puede separarse lo hermoso de lo sagrado, la experiencia religiosa de la estética, desde una perspectiva occidental posiluminada, dogmática y muy estrecha de miras. En estas circunstancias, el antropólogo que escribe sobre el arte acaba inevitablemente contribuyendo a la antropología de la religión, pues lo religioso es (en algunos contextos, pero no en todos) anterior a lo artístico.

Existen muchos tipos de ídolos, pero lo convencional es distinguir entre dos categorías opuestas: (i) los ídolos «anicónicos» puros, como las *baitulia*, piedras negras meteoríticas, veneradas en la Antigua Grecia; y (ii) los «icónicos», es decir, índices que se asemejan físicamente a un prototipo –generalmente, un ser humano– de acuerdo con la fórmula [prototipo A → [artista A]] ⟶ índice B, en la que el prototipo es el dios, cuya «semejanza» la media el artista. Sin embargo, antes de empezar, conviene aclarar los motivos por los que no prestamos mucha atención a estas diferencias. A mi modo de ver, todos los ídolos son «icónicos», incluidos los supuestamente anicónicos, se parezcan o no a un objeto familiar, por ejemplo, un cuerpo humano. Un ídolo anicónico es una representación «realista» de un dios que o no tiene forma (en ningún caso), o tiene una «arbitraria», en el «cuerpo» que habita para recibir veneración de sus devotos mortales en este mundo inferior. Una piedra meteorítica no es un «retrato» muy convencionalizado o distorsionado de un dios que, en las demás situaciones, se asemeja a un ser humano. No se necesita imaginar que los adoradores han de «preferir» una representación más realista de sus dioses, pero que tienen que remediarse con piedras no talladas a falta de artesanos locales que posean las habilidades necesarias para tallar la piedra. Para ellos tal piedra meteorítica es un índice de la presencia espaciotemporal del dios (y de sus orígenes, ya que la roca cayó del cielo), un «representante» del dios, como un embajador, no un icono visual. Al igual que un embajador trabaja en nombre de su país un año en Moscú, otro en Washington, etc., la piedra representa al dios en las coordinadas espaciales en que se encuentre, y se puede mover. Por ejemplo, una «piedra negra» que se adoraba en Arabia como Cibeles se transportó con gran ceremonia a Roma, donde se instaló en una cavidad del ídolo de *Magna Mater Idæa*, la diosa de la elite imperial que promovía un enfoque religioso «internacionalista» (Dumézil 1980; en cuanto a la importancia de tales transacciones, léanse los siguientes apartados). Las nociones de «representar» como una imagen y como un embajador son diferentes, pero, aun así, están conectadas. Un embajador es un fragmento separado espaciotemporalmente de su nación. Viaja por el extranjero, y los habitantes de otras tierras pueden hablar con él «como si» trataran con su gobierno. Los embajadores son seres reales, pero también son «ficticios», como las imágenes, y sus embajadas son pequeños Estados ficticios dentro del Estado, al igual que las fotos nos enseñan paisajes y personas que «en realidad no están ahí». Aunque el embajador chino de Londres no se parece a China, al gobierno chino ni a su pueblo, sí *tiene que ser visible*, y, en efecto, *representa visiblemente* a China en eventos oficiales. No se asemeja a China, pero en Londres China se asemeja a él.

Es imposible contrastar un embajador icónico «realista» con uno anicónico y «no realista», y de la misma manera tampoco se puede diferenciar entre los ídolos «realistas» y los no realistas. Sea cual sea el aspecto del ídolo,

en el contexto es a eso a lo que se parece el dios, así que todos los ídolos son realistas en la misma medida, pues su forma es la forma visual del dios. El contraste no es entre los ídolos que se parecen a los seres humanos en mayor o menor grado, sino entre los dioses que, bajo la forma de un ídolo, se asemejan (visualmente) a las personas en grados distintos. En otras palabras, los ídolos no son representaciones ni retratos, sino *cuerpos* –artefactuales–. La anterior fórmula, [prototipo A → [artista A]] ⟶ índice P, no necesariamente implica que el artista elabore una representación «realista» –o sea, antropomorfa– del prototipo con una imagen. Cuando se aplica esa fórmula a los retratos, sí es ese el caso, puesto que sí existe un modelo viviente, y el objetivo social de la tarea es la fidelidad a aquel. En cambio, en el contexto de la idolatría, la agencia es religiosa. Si el ídolo es un artefacto (y no un objeto natural como una piedra meteorítica), la naturaleza de la agencia que ejerce el prototipo es hacer que el artista produzca una imagen *determinada por motivos religiosos* de acuerdo con las convenciones para los ídolos, que pueden ser icónicas y antropomórficas, o anicónicas y abstractas. En cualquier caso, el artista ha de representar «fielmente» las características de la imagen aceptada que hay del cuerpo del dios, de manera que los devotos «reconozcan» a su dios en el ídolo.

Está muy bien aseverar que, a efectos de la idolatría, el ídolo no es la «representación» del dios, sino su cuerpo bajo la forma de un artefacto, pero admito que esto provoca una paradoja, y que he de poner todo mi esfuerzo en deshacer la confusión que debe de causarle inevitablemente a cualquier persona razonable. Hemos de enfocar el misterio de la animación de los ídolos y su personalidad genuina, pero peculiar, como cualquier otro problema difícil, a través de una serie de pasos más algunos rodeos por territorio no conocido. En vez de tratar la idolatría en su forma más compleja, hago mi primeria incursión en el tema presentando un análisis de la hechicería por imagen *(envoutement)*, práctica por la que se inflige daño a otras personas utilizando efigies suyas. Se trata de un caso particularmente pertinente de agencia mediada por índices representativos, y tiene la ventaja desplazar la reflexión, por el momento, de la esfera de la «religión propiamente dicha», que conlleva la cuestión siempre problemática de los seres sobrenaturales, como los dioses. La hechicería por imagen tiene lugar en este mundo, sin necesidad de intervención divina o diabólica, aunque puede que esta se busque. Como veremos, existe una transición fluida entre la hechicería por imagen y la adoración religiosa orientada a seres sobrenaturales, tema que se explicará a su debido momento.

7.2. La facultad mimética

Es Frazer y no Tylor la figura ancestral que preside este análisis. Como recordaremos, Frazer distinguía dos maneras básicas de acción «mágica»: (i) la

magia por contagio o de contacto, en la que la influencia pasa de un objeto a otro; y (ii) la magia simpática, que depende de que se compartan ciertas propiedades (por ejemplo, si el objeto A comparte una característica con el objeto B, A tiene poder sobre B, y viceversa. La noción frazeriana de la magia simpática «imitativa» ha ejercido una enorme influencia en la estética y la filosofía del arte a lo largo de este siglo, y, a través de Benjamin y Adorno, parece que seguirá predominando. En un emocionante libro de reciente publicación, Taussig (1993) habla de Frazer, inspirándose en Benjamin, con estas palabras:

> Me siento particularmente atraído por la propuesta [de Frazer], según la que el principio que subyace bajo el componente imitativo de la magia simpática es que «el mago infiere que puede producir cualquier efecto que desee simplemente por imitarlo». (52) Dejando de lado por el momento el espinoso asunto de cómo y con qué resultados pudo Frazer meterse en la cabeza de uno de tales magos, y hasta qué punto bien la precisión o la utilidad de su idea depende de tal operación, quiero profundizar en *la noción de copia en la práctica mágica, que afecta al original a tal nivel, que la representación participa de las propiedades de lo representado o las adquiere.* Para mí es una noción perturbadora, ajena y fascinante no porque contradice tan flagrantemente el mundo que me rodea, sino porque, una vez planteada la idea, sospecho, si no su presencia, sí imitaciones de ella en la esfera extrañamente familiar de lo ordinario y los hábitos inconscientes de representación en la realidad circundante (Taussig 1993: 47-48).

Siguiendo la estela de Benjamin, Taussig basa su análisis de la mimesis que tiene lugar en el entorno colonial –de los gunas– en una supuesta «facultad mimética». Benjamin pensaba que tal facultad –que en la época moderna ha dado como resultado un mundo tan rebosante de imágenes y simulacros, que ya nada parece real– encontraba su origen en un impulso de imitar el mundo y, de esta manera, acceder a él.

> El don [del hombre] para ver semejanzas no es más que un rudimento de la poderosa compulsión de épocas antiguas para convertirse en algo distinto y comportarse como ello. Quizás no hay funciones superiores suyas en las que su facultad mimética no desempeñe un papel fundamental (1993; citado por Taussig 1993: 19).

La obra de Taussig demuestra la productividad de la idea de Frazer mediada por la imaginación surrealista de Benjamin, pero vale decir que la «facultad mimética» solo se trata de manera indefinida. Que gran parte de la conducta humana sea imitativa no conlleva necesariamente la existencia de una «facultad» que se hereda de un pasado lejano. Casi todas las conductas aprendidas pueden describirse como imitaciones, pues se apoyan en emular un modelo internalizado. La mímesis, definida muy concretamente, abarca la producción real de imágenes –índices– cuya característica principal es el prototipo a través de la similitud al original. Dentro de esta categoría los artefactos, que se asemejan visualmente a los originales, se pueden considerar un estatus distinto.

Lo que Frazer nunca explicó es por qué la semejanza mutua de la imagen y el original ha de ser funcionar como un conducto para una influencia mutua o una agencia. El autor lo atribuyó a una hipótesis equivocada, similar a una teoría científica, pero fundamentada en un error. El problema surge en que, si los practicantes de magia simpática hubieran visto sus acciones como Frazer las veía, nunca las habrían realizado en primer lugar. Al abstraer un «principio» generalizable del mundo imperfecto de la práctica, Frazer sellaba su posterior equivocación en interpretar los datos de que disponía. En su nuevo análisis benjaminiano, Taussig defiende que la base de la magia simpática no es un trágico error por el que se confunde la naturaleza de la causalidad física, sino una consecuencia de la consciencia epistémica en sí misma. Ver (o saber) es llenarse sensorialmente con lo percibido, someterse a ello, reflejarlo y, por tanto, imitarlo con el cuerpo (ibíd.: 45).[35] Sin embargo, de momento enfocaré el asunto de la magia simpática desde una dirección distinta.

El intelectualismo de Frazer trataba la magia como un pensamiento causal errado. Desde entonces, los antifrazerianos han criticado a Frazer por atribuir intenciones «causales» a conductas que eran simbólicas o expresivas (Beattie 1966). Dicho esto, se puede adoptar otra perspectiva con la que no se condena a Frazer por haber introducido la causalidad (ya que, después de todo, se usa la magia para hacer que ocurran cosas), sino que se cambia el concepto de «causa». El error de Frazer radicó en imponer una noción pseudocientífica de la causa y el efecto físicos, que abarcan todo el universo, a unas prácticas que dependen de las intenciones y los propósitos, elementos que, precisamente, faltan en el determinismo científico. La magia es posible porque *las intenciones hacen ocurrir sucesos en el entorno de los agentes,* pero se trata de una causalidad distinta de la que tiene lugar cuando el Sol se levanta y se pone, cuando a Newton le cayó encima la manzana, etc. Por ejemplo, ante mí se halla un huevo duro. ¿Qué ha provocado que el huevo se encuentre en este estado? Hay dos respuestas evidentes y muy distintas entre sí para tal pregunta: (i) el huevo se calentó en una olla con agua puesta al fuego; o (ii) yo, por mi propio pie, elegí animarme, coger el huevo del cartón, llenar de agua el calentador, encender el fuego con gas y hervir el huevo, porque quiero tomar el desayuno. Desde cualquier punto de vista práctico, las «causas» de tipo (ii) son más destacables que las de tipo (i). Si no existieran los agentes que desean sus respectivos desayunos, como yo, no habría huevos de gallinas (excepto en la jungla del sudeste asiático), calentadores ni cocinas a gas, y tampoco tendría lugar el fenómeno de hervir huevos, por lo que nunca se necesitaría explicarlo. Sea cual sea el veredicto de la física, la *explicación causal* real de por qué existen los huevos duros es que los desayunadores *queremos* que existan.

35 Véase el apartado 5.2, «La cautivación».

No hay componente místico alguno en atribuir la causalidad de los sucesos que ocurren en nuestro entorno a las intenciones o los actos de voluntad y deseo que realizamos nosotros o los agentes cercanos. Así suceden normalmente cosas perfectamente normales, excepto los «accidentes», pero ¿quién sabe si alguien no ha deseado alguna vez un accidente? Por así decirlo, la equivocación de Frazer radicaba en pensar que los magos tenían una teoría física extraordinaria, pero la verdad es que la «magia» es lo que resulta cuando se *prescinde* de una teoría física por redundante, sobre la base, perfectamente practicable, de que la explicación de cualquier suceso, sobre todo si reviste importancia social, es lo que lo causó intencionadamente.

La flecha causal entre el deseo y el logro refleja el hecho práctico de que, cuanto más se desee que algo ocurra, más probable es que suceda, aunque también puede que no suceda. La magia registra y promociona la fuerza del deseo al incrementar las probabilidades, apoyadas inductivamente, de que el resultado más deseado y expresado con énfasis tendrá lugar, como ocurre frecuentemente con aquellos efectos que defendemos a viva voz. «Todas las cosas suceden porque alguien así lo desea», «yo deseo que X ocurra», *ergo* «X ocurrirá». No se trata de una física «errada», ni le faltan fundamentos en la experiencia social, tal como Malinowski (1935) comprendió con mayor claridad que sus sucesores, con la posible salvedad de Tambiah (1985).

7.3. La hechicería por imagen

El lenguaje simbólico desarrollado en apartados anteriores de esta monografía se puede aplicar a la causalidad del ejemplo principal de magia simpática –imitativa– que formuló Frazer, que Taussig también comenta con profusión; es decir, la hechicería en la que se elabora una imagen de la víctima, generalmente de cera u otro material débil, y se le infligen daños o se destruye, lo que provoca que tal víctima sufra esas mismas lesiones o fallezca directamente. Esta hechicería se practica bajo innumerables formas alrededor del mundo, como descubre quien abra el libro de Frazer.

Tales formas pueden ser anicónicas. Los antiguos griegos, por ejemplo, solían hechizarse los unos a los otros. Tomaban trocitos de plomo en los que grababan el nombre de la víctima junto con las palabras «yo ato, yo ato», y después los enterraban en la tierra. La práctica causaba que la víctima enfermara y muriera. La comparación con la hechicería por imagen, que utiliza una efigie de la víctima en vez de un trozo de plomo con su nombre, resulta interesante porque indica que la «representación visual» y la «atadura», en conjunción con el nombre, son en esencia similares entre sí. En efecto, la «atadura» es una metáfora fundamental del control mágico religioso que encontraremos posteriormente. Las palabras «yo ato, yo ato» forman un puente entre el lado lingüístico

de la magia (son palabras) y el físico (refieren a una operación material que surte efecto en el cuerpo de la víctima). La elaboración de una imagen representativa, sea del tipo que sea, conlleva cierta atadura también, pues la imagen del prototipo queda atada al índice o aprisionada en su interior.

A menudo se habla del pánico que se sufre al ser representado en un índice –una fotografía o un retrato– como si fuera solo una manía de hombres tribales inocentes, quienes temen que sus almas queden enjauladas en él. De hecho, casi todo el mundo tiene motivos para mantener cierto grado de control sobre las representaciones de sí mismo y no permitir que estas circulen libremente. Puede que yo me resigne a que hagan una foto de mi cara y la difundan, pero no ocurriría así si la foto fuera de mi trasero desnudo. No se necesita recurrir a creencias mágicas o animistas para fundamentar la idea de que las personas son muy vulnerables a ser objeto de representaciones hostiles a través de las imágenes, no solo con caricaturas crueles, sino también hasta retratos perfectamente neutros si se ridiculizan o se desprecian. No solo se «identifica» a la persona representada con la imagen por un vínculo puramente simbólico o convencional, sino también por su agencia, que verdaderamente está impresa en la representación. Yo causo la forma que toma mi representación y soy responsable de ella. No puedo desvincularme de una fotografía que refleja mi trasero de manera poco elegante porque no haya pulsado el obturador de la cámara que produjo esta imagen tan perjudicial. Tal vez amoneste al fotógrafo por realizar la foto, pero no le puedo atribuir culpa alguna de lo que aparece en ella.

El aspecto «mágico» de la hechicería por imagen es solo un epifenómeno de que no nos hayamos identificado en suficiente medida con los hechiceros y sus víctimas, de que nos distanciemos de ellos, no un resultado de que sean esclavos de unas creencias supersticiosas completamente distintas de las nuestras. En cuanto pacientes, sufrimos el efecto de una agencia que median las imágenes de nosotros mismos porque, como personas sociales, estamos presentes no solo en nuestros cuerpos individuales, sino en todo lo que alrededor nuestro testimonie nuestra existencia, nuestros atributos y nuestra agencia. La hechicería por imagen no es un uso mágico, sino más bien poco imaginativo, de aquello que nos representa. No está desvinculada del mundo cotidiano, recurriendo a fuerzas ocultas, ni es un principio mágico de causalidad, al contrario; la hechicería por imagen une causa y efecto muy estrechamente, de manera que puede invertirse el nexo causal que vincula la imagen con la persona. O sea, la imagen puede surtir un efecto sobre la persona, en la dirección contraria. El *modus operandi* de la hechicería por imagen también se expresa por medio de las convenciones esquemáticas que presentamos antes con la figura 7.3/1:

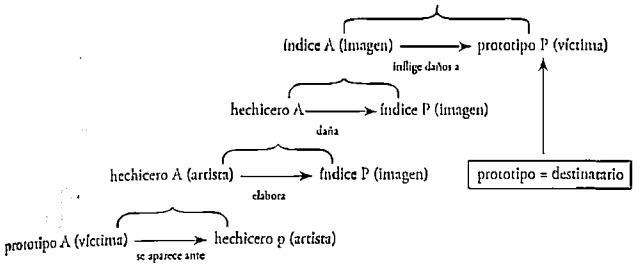


Fig. 7.3/1. La hechicería por imagen y la agencia paradójica de la representación: la víctima es tanto agente como paciente.

o con esta fórmula:

[[[Prototipo A] → artista A] → índice A] ⟶ prototipo-destinatario P.

La verosimilitud, por decirlo así, de la hechicería por imagen reside en que la víctima aparece dos veces: una como prototipo que causa que el índice tome una forma determinada, y otra como destinatario cuyas lesiones proceden de los daños que ha recibido el índice. En última instancia, la víctima es víctima de su propia agencia, por medio de un circuito causal. Su vulnerabilidad se debe a la propia posibilidad de representación, que es inevitable. La creencia en la hechicería perdura y se puede explicar con toda claridad porque la debilidad ante los sortilegios es la consecuencia involuntaria de que la persona se difunda en el entorno a través de innumerables circuitos e influencias causales, de los cuales no todos se pueden vigilar y controlar. El mismo Frazer señaló que este tipo de hechicería se alía estrechamente con otro que depende de otros residuos como vellos caídos, uñas cortadas, restos de comida, excreciones, etc. Con frecuencia, la potencia de la imagen que emplea el brujo aumenta al incorporar tales restos, de manera que la magia imitativa, que se basa en la similitud –visual– se alía con la hechicería que se basa en el contacto. De nuevo, resulta muy engañoso describir este proceso como «magia» y pensar que se basa en principios ocultos (o rituales simbólicos). Nada de trascendental tiene la causalidad de la hechicería por residuos, aunque a menudo los brujos recurren a una ayuda espiritual para conseguir sus malévolos propósitos. La hechicería por restos surte efecto (o es probable que surta efecto) por el nexo causal íntimo entre los restos y quien los produce. Los residuos no sustituyen metonímicamente a la víctima, sino que son fragmentos de la «personalidad distribuida» de la víctima separados por vías físicas, es decir, distribuidos en el entorno, más allá de las fronteras del cuerpo.

A nuestro modo de ver, la hechicería por residuos reviste interés porque forja un vínculo directo entre el índice como imagen del prototipo y el índice como *parte* –separada– del prototipo. No estamos acostumbrados a pensar en las imágenes –retratos, etc.– como fragmentos de la gente, como extremidades por expresarlo así. En términos de la teoría semiótica de la representación, no existe mayor error que pensar que la sustancia de un signo –el signo visible o audible «perro»– formara parte de un perro o de los perros en general. Sin embargo, no ocurre lo mismo con los índices que con los signos propiamente dichos. Es característico de la abducción a partir de un índice plantear una relación sustancial parte-todo (o parte-parte). Por ejemplo, el humo es «parte» del fuego, en cierto sentido. La sonrisa forma parte de la persona amigable a quien pertenece –excepto en el caso del Gato de Cheshire–. Visto así, no es irracional suponer que el cuadro de la catedral de Salisbury pintado por Constable es parte de la propia catedral, y hasta un «derivado» de ella, podría decirse.

7.4. *La teoría epicúrea de los «simulacros voladores» como partes del cuerpo*

Se puede observar la convergencia entre las imágenes de las cosas y las partes de ellas desde un punto de vista filosófico. Yrjö Hirn (1900, citado en Frazer 1980 y comentado también en 1993: 51) defendió que la magia de similitud y la de contacto eran, en realidad, el mismo tipo de magia porque la gente «primitiva» anticipó, en su confusión, la doctrina filosófica de las «emanaciones». Hirn lo comentó con estas palabras:

> Pues es evidente que una doctrina filosófica, si encaja con los hechos de la superstición primitiva, puede explicar esas nociones indefinidas y latentes que, sin justificación lógica u orden sistemático, yacen en la mente del mago y el idólatra. Tal doctrina se nos presenta en las conocidas teorías de la emanación. De acuerdo con ellas, toda imagen de una cosa constituye una parte concreta de esta en sí misma. Según las afirmaciones claras y sistemáticas de esta doctrina que ofrecen los antiguos filósofos epicúreos, las sombras, los reflejos en un espejo, las visiones y hasta las representaciones mentales de objetos distantes están causados por unas membranas delgadas que se separan continuamente de la superficie de todo cuerpo y se desplazan por el espacio en todas las direcciones. Esta es una confusión necesaria, si es que acaso existe algo así. Tales hechos generales de la experiencia sensorial como el reflejo, la sombra y la ilusión son el resultado natural de una decorticación puramente material, como en una calcomanía. La cercanía de esta teoría a la mente moderna se evidencia en el curioso hecho de que un hombre como Balzac recurriera a ella cuando intentó explicar el daguerrotipo, recién inventado, el más maravilloso de los fenómenos de imagen (Hirn 1900: 293-294; para recibir más información sobre las fotografías como índices de la presencia real de las personas, léase Barthes 1981, citado y comentado en Freedberg 1989: capítulo 15).

La doctrina de las emanaciones procede directamente de Epicúreo. Sin embargo, la cita más famosa, y la más interesante para mi estudio de la doctrina la pronunció Lucrecio, que escribió estas palabras:

> Ahora daré principio a una materia que se une íntimamente (...) [a la existencia de] cuerpos a quien llamo simulacros, especies de membranas, que, de las superficies de los cuerpos desprendidos, voltean por el aire (...). Pues de la superficie de los cuerpos digo salir efigies y figuras de gran delicadeza, que llamamos membranas, o cortezas, porque tienen la misma forma y la apariencia misma que los cuerpos de donde se separan para andar por los aires esparcidas. El hombre más estúpido bien puede conocer la existencia de estos cuerpos. Primero, porque existen muchos seres cuyas emanaciones son muy claras. En unos se difunden libremente sus partes separadas, como el humo que sale de la leña, y los vapores que despiden los fuegos. Una tela en otros viene a ser mejor urdida. Así en estío dejan las cigarras las túnicas añosas, y desprenden los nacientes becerros las membranas, y la serpiente lúbrica en las zarzas se despoja también de su camisa, pues vemos los zarzales coronados con aquellos despojos voladores. Y puesto que sucede lo que digo, debe la superficie de los cuerpos enviarnos imágenes iguales, aunque sutiles (*De Rerum Natura* 4: 26 ss. Traducción de Munro, 44-45).[36]

Lucrecio atribuye la existencia de tales simulacros voladores a un alboroto que tiene lugar en el interior de los objetos y que provoca que los cuerpos diminutos más superficiales se desprendan y salgan volando. Dicho esto, los simulacros siguen siendo materiales, y vemos los objetos porque aquellos entran en nuestros ojos. Los *sentimos* porque «si tocamos a obscuras algún cuerpo de una cierta figura, conocemos ser el mismo que vimos por el día, es preciso también que el tacto y la vista exciten semejante mecanismo». Lucrecio analiza numerosos fenómenos ópticos, sobre todo las imágenes que se reflejan en los espejos. No obstante, lo más interesante quizás sea su manera de establecer analogías constantes entre la vista, por medio de los «ídolos», y otras formas físicas de difusión en el ambiente, en concreto el olor y el humo, así como las mudas de piel, las cáscaras y las membranas superficiales de las cosas. Más tarde tendremos oportunidad de regresar a la conexión conceptual entre el humo, el olor, la piel y el aspecto visual, en los que Küchler ha identificado los elementos claves de la ideología asociada con una forma muy conocida de arte melanesio, los tallados *malangan* encontrados en el norte de Nueva Bretaña (véase apartado 9.2). Por lo pronto me interesa la idea de Hirn de que si el «aspecto» de las cosas es parte material de ellas, entonces la influencia que se ejerce sobre alguien al manipular su imagen es comparable y hasta idéntica a la que se actúa al afectar una parte física de él, sobre todo, si consideramos que las personas pueden estar «distribuidas»; es decir, no todas sus «partes» están unidas

36 N. del T.: tomado de *De la naturaleza de las cosas: poema en seis cantos.* Trad. J. Marchena. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

físicamente, sino que se esparcen en el ambiente, como las «túnicas añosas de las cigarras» que se mencionan en los memorables versos de Lucrecio, que son tanto imágenes como partes de aquellos seres vivos.

7.5. De la hechicería al culto de las imágenes

En siguiente lugar, me centro en un ejemplo etnográfico que hace de puente entre la hechicería por imagen –práctica ignominiosa a todas luces– y la adoración de imágenes en el contexto religioso. La primera nos sirve de modelo para entender la segunda, o sea, la «objetivación» en contextos religiosos generales. El material y la idea vienen del notable análisis elaborado por Alain Babadzan sobre las prácticas religiosas y el uso de imágenes en el Tahití antiguo.

Tal vez el lector se haya dado cuenta ya de que la víctima de los sortilegios por imagen participa en un *intercambio* involuntario, conclusión lógica de que aparezca dos veces en la fórmula, una como donante de algo –su aspecto–, y otra como destinatario de algo –las lesiones equivalentes a las que sufre el índice imagen–. Es un agente «involuntario», mientras que la agencia voluntaria está de parte del hechicero, a quien tal vez sí hayan provocado demostradamente.

La originalidad del estudio realizado por Babadzan acerca de la hechicería y la idolatría polinesias yace en la sutileza con que señala que ambas eran variaciones de la explicación –muy conocida, pero difícil– sobre el intercambio que ofreció el sabio maorí Ranapiri a Elsdon Best (Mauss 1954; Sahlins 1974).

> Ahora hablaré del *hau* y de la ceremonia de *whangai hau*. Ese *hau* no es el *hau* –viento– que sopla, en absoluto. Te lo explicaré con detalle. Supón que posees un objeto y me lo das sin tener que pagar un precio. No hacemos negociación alguna por él. A continuación, yo se lo doy a un tercero, quien, después de que haya transcurrido un tiempo, decide hacerme cierta retribución, de manera que me brinda un regalo. Así pues, el objeto que me da en regalo es el *hau* del que recibí de ti en primer lugar y que le di a ese tercero. Lo que recibí por tal objeto debo dártelo a ti. No sería lo correcto que yo me quedara tal regalo, ya sean deseables o no. Te los debo dar a ti porque son un *hau* del objeto que me diste tú. (...)
>
> Te explicaré algo sobre el *hau* del bosque. Los *tohunga* colocaron o pusieron la *mauri* en el bosque. La *mauri* causa que abunden los pájaros en el bosque y que el hombre los pueda cazar y capturar. Esas aves son propiedad de la *mauri*, le pertenecen a ella (...). Por esa razón se dice que se han de hacer ofrendas al *hau* del bosque. Los *tohunga* –sacerdotes, adeptos– comen las ofrendas porque la *mauri* es suya: fueron ellos quienes la encontraron en el bosque y causaron que existiera. Ese es el motivo de que algunas de las aves que se asan en el fuego sagrado se aparten para que las coman solo los sacerdotes, de manera que el *hau* de los productos del bosque y de la *mauri* regrese al bosque, es decir, a la *mauri* (Best 1909: 439).

Babadzan explica que en el intercambio que describe Ranapiri participan tres entidades: los sacerdotes o *tahunga,* el «*hau* del bosque» y los cazadores. El «*hau* del bosque» puede llamarse también el «principio de incremento», o sea, su fertilidad. Los sacerdotes hacen ofrendas de *mauri* al *hau* del bosque, y este responde proporcionando las aves que atrapan los cazadores. Finalmente, se ha de devolver una porción de los pájaros a los sacerdotes. Las ofrendas que estos realizan, llamadas *mauri,* son «piedras de la fertilidad». Las *mauri* conectan el famoso relato de Ranapiri y el tema de este capítulo, pues las *mauri* son *ídolos anicónicos.* En otras palabras, son índices, repositorios objetivados del espíritu de incremento que aloja el bosque. Puede que solo sean piedras especiales, pero Best también nos cuenta que a veces toman la forma de una piedra hueca, dentro de la que se colocaba un mechón de pelo u otro objeto. Luego se depositaba al pie de un árbol, dentro de un agujero o al lado de un riachuelo (ibíd.: 438).[37] Otra forma se creaba encerrando un lagarto –vivo– dentro de un árbol hueco junto a una trampa para pájaros (ibíd.: 437). La importancia del *vacío* en los ídolos *mauri* se revelará a su debido tiempo (apartado 7.11).

Regresemos a la explicación de Babadzan sobre la secuencia ritual en la que, a cambio de los pájaros que capturaban en el bosque, los cazadores maoríes debían compensar a los sacerdotes o *tohunga* con una porción de la caza que conseguían. Según el autor (1993: 64), las piedras mágicas y las aves atrapadas son, ritualmente, la misma entidad, el mismo *toanga* o don que los sacerdotes «dan» a los cazadores a través de la agencia intermediaria del bosque. En otras palabras, el bosque está *obligado* a darles los pájaros a los cazadores porque no le pertenece su vida, su capacidad de manifestar productividad y fertilidad, sino que la colocaron los sacerdotes en él. El *hau* del bosque, que, de acuerdo con la teoría maorí, constituye su principio de productividad, *se considera el agente pasivo en una transmisión en la que participan los sacerdotes como causantes principales* (ibíd., cursiva del original). Sin embargo, aquí hallamos una paradoja. ¿Cómo es posible que un bosque, o cualquier cosa, sea un «agente pasivo»? En cierto sentido, se trata de una contradicción terminológica, pues la pasividad se define como la ausencia de agencia, y viceversa. Lo que se quiere decir aquí es que el bosque está en posición pasiva con relación a los sacerdotes, los causantes principales, pero no que no posee agencia intrínseca alguna. Solo puede haber una *mauri* del bosque, una objetivación física de su productividad, porque aquel es (potencialmente) fértil por sí mismo, solo que la agencia de los sacerdotes se apropió de la del bosque.

Tal vez empiece a revelarse la similitud fundamental entre la situación que se ha descrito ahora y la hechicería por imagen por sí sola. La *mauri,* fer-

37 N. del T.: El autor comete una errata al copiar la cita original de Best, pues escribe «in a hole, or by the side of a tree» (dentro de un agujero, o al lado de un árbol). El artículo de Best dice en realidad «in a hole, or by the side of a stream», que se traduce como hemos redactado en el cuerpo del texto.

tilidad objetivada, que crean los sacerdotes y entierran en el bosque es tanto una representación de la productividad del bosque *–ex ante–* y una causa de que este sea fértil *–ex post–*. Como la fertilidad *ex ante* puede representarse (es decir, puede objetivarse en un índice), pasa a estar controlada por quienes poseen el índice, los sacerdotes. En otras palabras, estos elaboran un índice de la productividad del bosque, con lo que causan que sea fértil. Luego reciben una recompensa de los cazadores, que a su vez obtienen del bosque el fruto de tal fertilidad y se lo devuelven a los sacerdotes. Por así decirlo, la magia *tiene* que funcionar sí o sí, porque el índice de la productividad lo crea la productividad que aquel causa. Se trata de una circularidad perfecta, pero invisible. Por supuesto, la objetivación de la fertilidad del bosque se diferencia de la hechicería por imagen en un aspecto esencial: la *mauri* representa al bosque próspero y floreciente, mientras que la efigie que se usa en la hechicería por imagen representa a la víctima herida o hasta muerta. Dicho esto, el procedimiento es el mismo. Los sacerdotes hacen que el bosque florezca al representarlo fértil; por el contrario, la misma objetivación podría usarse para dañar y destruir el bosque si recibiera un maltrato. De hecho, si el enemigo encontrara la *mauri* del bosque, acabarían con sus efectos positivos al recitarle cantos que neutralizaran su fertilidad. Así, traerían la muerte a los dueños de la piedra, pues ahora la misma *mauri* objetivaría la desgracia y la provocaría. Este proceso equivale a clavar agujas en la imagen de la víctima a la que se quiere herir.

Dicho esto, lo más interesante de todo a efectos de este razonamiento (Babadzan 1993: 61) es que el *hau* o principio de fertilidad que la *mauri* objetiva también es la palabra para referirse a los restos que emplea el brujo para hechizar a su víctima (Tregear 1891: 52). Ahora se entiende por qué las *mauri* huecas guardaban «mechones de pelo» en su interior. Babadzan propone una explicación muy satisfactoria sobre la sinonimia entre los restos utilizados en la hechicería y el principio de la fertilidad: ambos conllevan un *crecimiento*. Los restos son partes del cuerpo que han crecido y se han separado, por ejemplo y muy especialmente: el pelo y las uñas cortadas. Efectivamente, en lo concerniente a los adultos, son las manifestaciones más obvias de crecimiento que proporciona el cuerpo. Incluso, si uno no se corta el pelo, este sigue cayéndose y, por tanto, separándose. Tales restos corporales representan el «crecimiento» porque uno los «cosecha» continuamente del cuerpo, por así decirlo. Al igual que nosotros obtenemos nuestro *hau* cuando nos cortamos el pelo, los cazadores entran al bosque a «cosechar» las aves que allí residen; es decir, cosechan los restos o *hau* del bosque.

La hechicería por residuos es posible porque, conforme crece el cuerpo, sus partes se desprenden y se distribuyen por el entorno. Aquí se puede recordar la notable resonancia con las afirmaciones de Lucrecio, que concedía a las pieles que soltaban las serpientes y las cigarras el estatus de simulacros prototípicos o «ídolos». En efecto, son restos que produce el crecimiento y

que se esparcen alrededor. De hecho, la teoría epicúrea veía la generación de simulacros como un proceso de «crecimiento»; por una suerte de un «empuje» interior, todas las cosas se «desprendían» de esas membranas efímeras.

La *mauri*, considerada más una piedra de fertilidad que un resto humano, objetiva el crecimiento del bosque porque es, en concepto, una cosa que aquel produce. Es un resto del bosque que llega a manos de los sacerdotes. Entonces, estos la utilizan en la magia «blanca» para generar prosperidad, no en la hechicería negra que lleva a la destrucción.

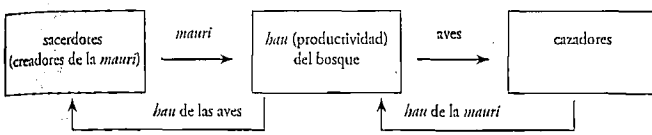


Fig. 7.5/1. La circularidad de los intercambios productivos entre la *mauri* índice y el *hau* prototipo, según Babadzan 1993.

Como hemos visto, las piedras mauri de la fertilidad pueden adoptar diversas formas físicas. Las mauri del bosque eran anicónicas, pero las que potencian el crecimiento de los boniatos se tallaban con aspecto antropomorfo, bocas abiertas, y a veces con las manos en una posición para representar el acto de comer. Al asegurar que el pueblo se alimentara, se las tallaba como si estuvieran comiendo, y, de hecho, se les daba comida de verdad, con ofrenda de primicias, etc. La figura 7.5/1 es una adaptación del esquema que emplea Babadzan para resumir sus ideas.

7.6. La decorticación y el intercambio de índices: el to'o *tahitiano*

Se puede encontrar el homólogo tahitiano de la *mauri* maorí también bajo varias formas. La abundancia pesquera estaba en manos de un tipo de *ti'i –tiki* = «imagen»– llamado *puna*. Estas piedras «pesqueras» tenían aspecto alargado, como un pez, de hecho, y algunos ejemplares poseen hendiduras similares a agallas. Existen descripciones de los rituales asociados a los *puna* y aclaran que su uso era completamente análogo al de las *mauri*. De acuerdo con el convincente análisis de Babadzan, para la agricultura se empleaba una clase distinta de piedra, tallada con características antropomórficas como las *mauri* que se enterraban en los cultivos de boniato de Nueva Zelanda (Babadzan 1993: 75-82). Incluso, se creía que tales piedras crecían de verdad, aunque de manera muy lenta. Desafortunadamente, no ha sobrevivido mucha documen-

tación relevante sobre los ritos agrícolas de Tahití, pero no es arriesgado afirmar que ahí se practicaban rituales de crecimiento comparables a los maoríes, de los que sí se pueden leer muchos más registros (etnohistóricamente, los antecedentes de la civilización maorí y su lenguaje yacen en las islas de la Sociedad, de las cuales la más importante es Tahití). Tal vez la noción fundamental que se ha de tener en cuenta es que la palabra tahitiana *tupu*, que básicamente significa 'crecimiento', también tiene el significado de 'restos', utilizables en la hechicería, como *hau*. En resumen, *tupu* es el equivalente tahitiano de *hau*.

Lo interesante del material tahitiano que comenta Babadzan está en una dirección distinta de la simple replicación del patrón maorí para rituales agrícolas y de los conceptos de *hau*, *mauri*, etc. A todos los efectos, la sociedad maorí estaba completamente descentralizada, pero en el antiguo Tahití se desarrollaba un protoestado con un culto centralizado, el de Oro. En consecuencia, con respecto del material tahitiano, podemos pasar de la hechicería por imagen, que se practica en la esfera privada, a la adoración pública más majestuosa y fascinante de un dios estatal: el «dios del poder», Oro.

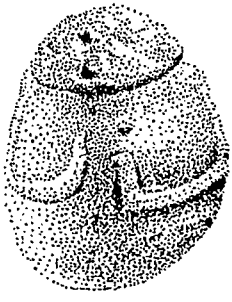


Fig. 7.6/1. Un *ti'i* benigno como piedra volcánica del crecimiento.
Fuente: piedra volcánica, 30 cm, islas de la Sociedad, Musée de l'Homme, París.

A diferencia de los *ti'i* (figura 7.6/1), como las piedras pesqueras y las estatuillas antropomórficas empleadas en la agricultura y la hechicería, los objetos que ocupan el centro del culto a Oro y a dioses menores, ancestros de grupos importantes de parentesco, no son antropomorfos, si bien sí eran (en cierto sentido) representativos. Además, se llamaban de otra manera: *to'o*. Esta palabra significa 'soporte', 'bastón' o 'pilar'. En los mitos, los *to'o* representan el pilar que el dios creador erigió para sostener el cielo y proteger el *ao* –el mundo de la luz y la vida humana– ante los poderes envolventes de la noche, la oscuridad y la divinidad o *po*. De nada sirve preguntarse si el *to'o* se ha de considerar representativo –icónico– o no representativo –anicónico–. Estos troncos alar-

gados de madera, un tanto más gruesos en un extremo, pueden considerarse «representaciones realistas» de pilares o bastones, que es lo que significa su nombre. Podríamos sostener que son índices «icónicos» de pilares, pues remiten a los pilares mitológicos en los que se apoya el cielo, sin ser estos mismos. Por otra parte, también representan de manera anicónica a unos dioses con atributos antropomorfos (Oro no era un pilar). Como la columna que separa el cielo de la tierra –y que, por tanto, los conecta–, el *to'o* esta envestido con la presencia del dios por contigüidad, no por semejanza. El mismo Babadzan cuenta que el *to'o* no posee forma porque el dios que representa preside sobre el origen de todo lo que sí la tiene. Como quien brinda la forma a las cosas, Oro es informe, deducción que apoyan los cantos tahitianos sobre la creación (Henry 1928; A. Gell 1993: 124 ss.). En este caso, el *to'o* vuelve a ser una imagen anicónica, sin forma; la informidad; o todas las cosas *in statu nascendi.* A mi modo de ver, en este punto el supuesto contraste entre representación icónica y anicónica se desmorona por completo, ya que los *to'o* son icónicos y anicónicos enteramente al mismo tiempo. Lo que es indudable es que tienen un prototipo, la persona del dios. También son vulnerables a la manipulación por parte de los seres humanos, como la efigie más humilde destinada a la hechicería. A través de ellos, el propio Oro, la entidad más poderosa del universo tahitiano, podría convertirse en un «agente pasivo» a causa de una representación, igual que el *hau* del bosque que se comentó en el ejemplo anterior y la víctima pasiva de un sortilegio por imagen.

Si seguimos en esta línea, descubrimos que el procedimiento ritual primario en el que participan los *to'o* era uno de *decorticación,* producción controlada de restos divinos. A continuación describiré este proceso sobre la base del análisis de Babadzan, fundamentado en las fuentes disponibles del tema.

Los *to'o* principales eran encarnaciones de Oro. El sistema político tahitiano se centraba en el control de los *marae* o templos de tal dios. Quien contralara el *to'o* ejercía autoridad total sobre la nación, poder por el que los jefes rivales luchaban encarnizadamente. El *to'o* se erguía en la cima, por decirlo así, de un sistema político de imágenes, y el estatus social de la gente se correlacionaba estricta y precisamente con el «rango» del *to'o* (y, más abajo en la escala, del *ti'i,* «ídolos de hechicería») que estaba a su cargo. El rango social y el poder político se expresaban de manera regular y formalizada en un ritual denominado *pa'iatua,* cuya traducción es la 'envoltura de los dioses' (*pa'i* = 'envolver', 'atar', 'empaquetar').[38]

Solo en este ritual se exhibía el *to'o,* y, aun entonces, solo lo podían ver los sacerdotes y jefes más importantes y mejor protegidos ritualmente. Estaba tan lleno de *mana* –cualidad llamada *ra'a* en tahitiano–, que ver un *to'o* provo-

38 Para leer más información acerca de las envolturas, véase Gell 1993.

caría la muerte instantánea de una persona de menor estatus. Para protegerlo, el *to'o* siempre permanecía oculto en un envoltorio elaborado con un cordaje trenzado y tela de *tapa*. A veces se moldeaba el exterior para delinear unas facciones y extremidades (figura 7.6/2).

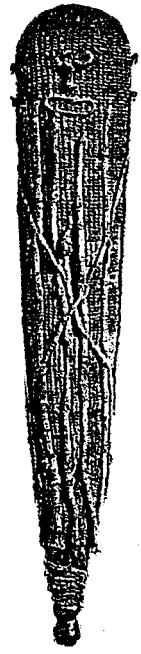


Fig. 7.6/2. *To'o* de Oro envuelto en el trenzado para ocultarlo a la vista.
Fuente: Museum of Archaeology and Anthropology, Cambridge, Z6067.

Los de mayor valor se guardaban y transportaban en contenedores especiales. El ritual de *pa'iatua* consistía en reunir todas las imágenes de una zona en el *marae* para renovar sus envoltorios, sobre todo, el envoltorio exterior del *to'o* principal de Oro.

No hay necesidad de describir los detalles de la ceremonia. En esencia, consistía en una procesión de los dioses al *marae*, liderada por el dios principal, que yacía oculto en su arca. Lo seguían las deidades menores por orden de

precedencia y los «hechiceros» que los protegían y que no llevaban el *to'o*, sino los *ti'i*, imágenes destinadas a la brujería (figura 7.6/3).

Fig. 7.6/3. *Ti'i* de hechicería con una cavidad posterior para alojar plumas y otros restos.
Fuente: British Museum, Londres, MM029679.

Los dioses menores y los *ti'i*, según nos cuenta Ellis (solo queda un ejemplar en el British Museum para respaldarlo), no tomaban una forma anicónica de «pilar», sino que eran imágenes antropomorfas huecas, con una cavidad interna en la que se guardaban plumas sagradas y restos para hechicería (Ellis 1831: i. 339). Todos se reunían dentro del *marae* y alrededor suyo, de conformidad con su posición social. En un santuario separado, lejos de los ojos del pueblo, retiraban la envoltura del *to'o*, lo bañaban en aceite y lo exponían al sol. Entonces tenía lugar un intercambio de mucha importancia.

La «moneda» con mayor significado simbólico para la autoridad política de Tahití eran unas plumas, y las más importantes tenían color rojo. Llevar plumas rojas era un suntuoso privilegio de los jefes de posición más elevada. Los *maro ura* o cinturones de plumas rojas era sinónimo de ocupar un puesto de liderazgo supremo. No hace falta señalar que las plumas son restos que dejan las aves, que en toda la Polinesia (y con frecuencia en otros lugares) están asociadas a lo divino. Probablemente, también se asocien las plumas rojas a la sangre, otra sustancia residual que es índice de la vida, el crecimiento y la fertilidad.[39] Oro guarda un estrecho vínculo con las plumas y el color rojo. El acto principal para honrar al dios era presentarle unas plumas rojas que luego se tejían en su envoltorio trenzado, se ataban a él con cuerdas o se envolvían directamente con el *to'o*.

> Cuando todos estuvieran sentados, el alto sacerdote abría el arca y sacaba la temida imagen. Conforme deshacía su envoltorio sobre la alfombra, los demás hacían lo mismo con los suyos al unísono (...). Entonces, expuestos los dioses menores, con sus envoltorios doblados debajo de ellos, permanecieron en las manos de sus dueños, enfrente del *'ava'a*, listos para presentarse al dios tutelar [Oro] (...). Cuando la imagen de este se revelaba ante la profusión de plumas rojas y amarillas que yacían sobre sus múltiples envoltorios (...), los dueños de los dioses menores pasaban a presentarlos, cada uno en su turno, con ofrendas de amuletos *ura* [de plumas rojas] nuevos y plumas sueltas. A través del alto sacerdote, se las daban al dios tutelar a cambio de otras que estuvieran en posesión suya [y que acababan de sacarse del envoltorio trenzado de Oro]. Este acto se llama *taritoara'a-atua* (el intercambio del dios), y se creía que con él los dioses menores recibían más poder del principal. Las deidades de los pesqueros eran los últimos en presentarse porque procedían del mar. (Henry 1928: 166-167).

Babadzan nos proporciona este esquema sobre el intercambio de plumas. Las plumas nuevas, aún no consagradas, pasaban de los sacerdotes menores a los del *to'o* primordial –el Oro «principal»–, y las plumas que habían estado en contacto con este acaban en posesión de los *to'o* inferiores. De esta manera, se distribuía una parte de la santidad del *to'o* principal entre los menores en contraprestación de un tributo de plumas nuevas, producto «natural» que podía representar el poder y la fertilidad, pero todavía incapaz de generarlos. Como indica Babadzan, solo las plumas que habían permanecido en contacto íntimo con la imagen de Oro *durante un tiempo* poseían esta cualidad generativa (1993: 116). Las plumas habían de vivir y morir con el dios, cuestión que no tiene mucho de metáfora, porque, al parecer, el dios principal ha de «morir» y esparcir sus restos por el mundo para que estos adquieran rasgo

39 En Samoa, las plumas rojas tejidas a las alfombras más exquisitas que formaban parte de la dote nupcial se vinculaban a la sangre de la *taupou* virginal, hija del jefe de la tribu y predestinada a continuar la línea de sangre política.

de divinidad. Según el autor, este es el significado de la secuencia completa, es decir, el paso de deshacer el envoltorio de los dioses junto con el de rehacerlo. Al desenvolver a la deidad, se lo trae a esta realidad, y, al elaborar de nuevo su envoltura, se lo hace regresar otra vez al inframundo, el *po*. Sin embargo, como el dios ha dejado restos al morir –sus plumas, sus restos *tupu*–, su poder también permanece aquí, y acaba en manos de los jefes y los sacerdotes de Oro. Esta inferencia se basa en que, durante el ritual mortuorio de los grandes jefes, se deja secar el cuerpo al Sol, sobre una plataforma, tras lo que se cubre con una envoltura –atadura– y se decora con plumas rojas. Así se mantenía al muerto bajo control, y se aseguraba que permaneciera en ese estado. Además, se impedía que pudiera herir a los vivos gracias a las imponentes ataduras confeccionadas con tela de corteza que lo rodeaban. La envoltura y la decoración con plumas era un tratamiento reservado para los cadáveres de los jefes más poderosos y el *to'o*, de lo que se deduce que, al final de la ceremonia *pa'iatua*, se trata a la imagen del dios como un «cadáver de poder». La atadura del *to'o* sitúa a Oro en una posición de «paciente».[40]

El culto a los dioses con el *to'o* y los consiguientes intercambios de plumas pueden considerarse un ejercicio enormemente magnificado de hechicería por imagen. De acuerdo con el mito, Oro es el regidor del universo, pero en la práctica sus intervenciones en los asuntos humanos están controladas por los jefes y los sacerdotes por medio de unos índices que son fragmentos suyos, sus restos, y de la atadura de su índice principal, el *to'o*. Recordaremos que en la Antigua Grecia los brujos inscribían las palabras «yo ato, yo ato» en unas tablillas de plomo que representaban a sus víctimas. En el culto de los *to'o*, vemos que literalmente se «ata» a la deidad, y las implicaciones son las mismas. El índice afecta al prototipo por semejanza, así que a este se lo puede controlar. Los propios *to'o* estaban fuertemente atados a un envoltorio sobre el que se difundía su poder. Las plumas eran las que recibían más fuerza divina, por lo que luego se usaban como moneda de control político.

Quizás se pueda formular esta idea de forma más general para que su validez se extienda a todo el arte religioso. Los grandes monumentos que le hemos erigido a Dios, las grandes basílicas y catedrales, son índices de los que abducimos su agencia sobre el mundo y sus siervos mortales, que han superado penurias y esfuerzos para agradarle. Tras ellos han dejado unos cascarones, o pieles, enormes dentro de los que los feligreses se reúnen para adorar al autor último de tal magnificencia. Esa es la perspectiva ortodoxa sobre la grandeza religiosa, que representa aquellas edificaciones como «ofrendas» a Dios todopoderoso. Sin embargo, en primer lugar, se ha de reconocer que Dios no es tan

40 La noción de «atar» al dios se relaciona con una práctica común en la antigüedad por la que en los templos se sujetaban las imágenes de las deidades con cadenas y grilletes para impedir que escaparan y transfirieran su protección a ciudades rivales (Freedberg 1989: 74-75).

poderoso si su poder no se manifiesta en índices mundanos –conductuales o, como en este caso, materiales–. La paradoja básica miltoniana de que Dios está sujeto al control de su propia creación, simplemente por haberse distribuido en innumerables formas, el Diablo incluido, también es válida para los índices materiales del esplendor religioso de la siguiente manera. La humanidad tiene derecho sobre Dios porque en sus manos está la objetivación de este. Aun si Dios es el autor último de su semejanza, plasmada en edificios y obras de arte magníficos, la agencia humana sigue siendo crucial en un punto crítico de la secuencia de causas, instrumentos y resultados. Como en este mundo la presencia de Dios es inherente a tales obras de agencia humana, Dios está vinculado no a sus propios propósitos, sino a los humanos, la prosperidad en este mundo y la salvación en el siguiente de sus súbditos. Su agencia se enreda con la nuestra por nuestra capacidad de elaborar simulacros suyos y hasta de convertirnos en uno de estos. Con respecto de nuestro dios estamos en la misma posición que los *tohunga* maorí en relación con el *hau* del bosque.

Claro está, que hayamos atrapado a Dios en imágenes no equivale a decir que toda actividad religiosa es hechicería propiamente dicha. La adoración a Dios en una basílica no es destructiva o maligna, pero sí lo transforma en el «agente pasivo» de los planes humanos, de la misma manera en que la veneración al *to'o* convertía a Oro en el agente pasivo de los jefes y altos sacerdotes. No albergo duda de que los teólogos cristianos no sufrirían dificultad alguna para refutar mi alegato de una manera que, al menos, a ellos les resultara convincente, pero a mí me parece que la lógica de la situación es muy clara. El título papal *Pontifex Maximus* (como en el caso de JVLIVS II PONTIFEX MAXIMVS, exhibido sobre el apóstol de la basílica de San Pedro, Roma) atribuye al papa el poder de construir puentes entre la tierra y el cielo. La analogía entre el «puente» papal y el *to'o* tahitiano, la vara o pilar que separa (y conecta) la tierra y el cielo, parece demasiado notable para que no reciba comentario alguno. En la basílica romana se detecta con claridad la implicación es el socio de intercambio de sus súbditos más importantes, como Julio II, y no tanto la masa de adoradores de menor estatus social. La basílica de San Pedro es el puente, pero su construcción se atribuye inequívocamente al papa Julio II, sus predecesores y sucesores. En términos de intercambio, es el donante principal, el poseedor del *kitoum*, bien libre de cargas (Munn; léase el apartado 9.3), que se envía para encontrar su equivalente, el objeto valioso que pueda medirse en él y devolverse como contraprestación. La basílica, como objeto don e índice de la agencia humana, suscita responder con otro don, que, paradójicamente, es ella misma, impregnada de poder divino para que la humanidad disponga de él, como las plumas que se devuelven como encarnación de Oro después de habérselas dado en primer lugar.

Sin embargo, no nos detengamos demasiado tiempo en estas comparaciones, que pueden considerarse poco convincentes y hasta ofensivas. En siguiente lugar, me enfoco en la adoración de imágenes antropomorfas, entre las que no se cuentan ni el *to'o* ni la basílica de San Pedro, al menos, a primera vista.[41] La mayor parte de la literatura que estudia la idolatría no la ve con buenos ojos. Casi parece que aprender a leer y escribir impide tratar esta práctica con entusiasmo, lo que sustenta la noción de que existe una «gran división» entre el pensamiento letrado no sensual y el pensamiento analfabeto sensual y participativo. No obstante, en estos años se ha desencadenado una reacción contraria a la teoría «divisionista» (Parry 1985), y ciertamente hoy existen numerosos idólatras letrados en el mundo, así como civilizaciones antiguas y alfabetizadas cuyas prácticas religiosas se centran en la veneración de imágenes como el hinduismo. Pensar que solo los pueblos analfabetas o «primitivos» adoran a ídolos de piedra, madera o metal con forma humana es resultado de la convergencia entre las religiones contrarias a la idolatría –como el judaísmo, el islam y algunas formas de sectarismo cristiano y protestantismo– y el ascenso de un escepticismo religioso generalizado, que posee varios antecedentes en la Antigüedad. En efecto, donde se encuentra la religión, es probable que también haya escépticos, expresen o no su opinión en público. Los antropólogos han hallado innumerables ejemplos de escepticismo sobre la eficacia de los ritos entre gente analfabeta e iletrada, así que esta característica no se puede atribuir solamente a la educación o al auge de la «ciencia».

7.7. Darshan: *el testimonio como agencia*

No tenemos por qué detenernos en los fundamentos culturales de la creencia y el escepticismo, pero, aun así, los occidentales y los no creyentes siguen encontrando una dificultad notable en comprender a los adoradores de imágenes por el bombardeo de propaganda antiidolatría al que nos han sometido desde que adquirimos consciencia de tales asuntos. Quizá los textos más provocadores sobre la idolatría estén en la literatura hinduista, pues los creyentes de esta religión se encuentran entre los que menos vergüenza sienten en venerar a imágenes. Diana Eck (1985) ha redactado una introducción muy conveniente a los copiosos trabajos sobre la idolatría en la India. Adorar una imagen resulta en recibir el *darshan* del dios, un tipo de bendición que se trasmite por la mirada. Se trata de algo que la deidad da, una vía por la que se manifiesta en el mundo su agencia, cuyo paciente es el adorador –destinatario –, según nuestros términos–. También los seres humanos pueden brindarlo: un guru da el *darshan* cuando aparece ante sus discípulos (Babb 1987). Lo

41 Dicho esto, léase Wittkower sobre los elementos antropomorfos de las teorías renacentistas de la proporción arquitectónica, Ackerman sobre la Plaza Bernini, etc.

mismo ocurre cuando un político famoso se muestra ante sus seguidores, que han venido tanto a ver como a escuchar a su líder. El *darshan* es un don o una ofrenda que un ser superior le brinda a uno inferior y que consiste en el «don del aparecer» concebido como transferencia material de cierta bendición.

A mi parecer, el *darshan* es en esencia similar a la otra vía por la que se difunde la bendición o personalidad en la India: la distribución del alimento sagrado o *prasad* que consumen los devotos del dios (por supuesto, se encuentran aquí estructuras paralelas al cristianismo). A menudo se considera que el *prasad* son los «restos de comida» o *jutha* del dios, de manera completamente análoga a los restos que se emplean en la hechicería. De acuerdo con Eck, el concepto de *darshan* está estrechamente ligado al papel que la tradición hindú asigna al ojo como órgano de transacciones interpersonales.

Por lo tanto, el *darshan*, vía por la que se ejerce la agencia divina, también guarda una conexión íntima con el mal de ojo. Los ídolos de deidades, los gurús religiosos y los políticos de renombre transfieren sus bendiciones a través de una mirada sostenida y penetrante que irradian a la asamblea que presiden. Por así decirlo, se trata del lado «blanco» o positivo de la hechicería del mal de ojo, que los seres más imperfectos practican con miradas de envidia, malévolas y malintencionadas. En consecuencia, colocarse ante el ídolo de un dios es abrirse a su mirada e internalizar su imagen divina.

A pesar de ello, esta es solo una perspectiva de la cuestión. Incluso en la India, se necesita un acto de voluntad por parte del adorador para venerar al dios, y ese también es un agente con respecto de la deidad que recibe la veneración. El hecho de recibir (como paciente) el *darshan* del dios depende de la acción transitiva de «tomar» o *darshan lena* que inicia el destinatario. Eck cita esta explicación de Stella Kramrisch sobre el «ver» como agencia transitiva: «El ver (...) es un avanzar de la mirada hacia el objeto. La vista lo toca y adopta su forma. El tacto es la conexión definitiva por la que lo visible se resigna a ser aprehendido. Mientras el ojo toca el objeto, se comunica la vitalidad que late en él» (Kramrisch 1976: 136).

Las afirmaciones de Kramrisch se fundamentan en su conocimiento de los textos filosóficos sánscritos. Los filósofos de la antigua India compartían perspectivas similares a las de los platónicos, para los que la vista era un sentido «extromisivo»; es decir, el ojo enviaba rayos o haces que tocaban la superficie de los objetos visibles. El filósofo Caraka defendía que, en realidad, solo poseemos un sentido, el del tacto, y que la vista, la escucha, etc., son solo formas más sutiles de él (Sinha 1934). Aunque otros pensadores no estaban de acuerdo con Caraka, la opinión general afirmaba que la vista era un modo de contacto como el tocar. Por el contrario, la teoría de Epicuro (léanse apartados anteriores) es «intromisiva»: los *eidola* emanan del objeto y entran en los ojos. Aun así, Lucrecio muestra que los epicúreos equiparaban el ver con el tocar. Se entraba

en contacto con los simulacros –finos como membranas, pero físicos– no en su superficie, sino en la de los ojos por medio de los rayos de estos. No creo que la teoría epicúrea de la visión tuviera homólogo en la India, así que no se podría atribuir el predominio de la idolatría a su influencia. Sin embargo, la teoría extromisiva, en realidad, sirve para explicar el fenómeno con todavía mayor claridad, pues forja un vínculo directo entre el «ver» –*darshan*– y las otras interacciones físicas con la imagen como tocarla, ungirla, etc. Estas formas físicas de adoración constituyen elementos fundamentales de la idolatría hindú.

Ciertos filósofos indios (Sinha 1934) comparaban la vista con el uso que hace un ciego de un palo para percibir la forma de los objetos externos. Esta concepción materialista de la visión se refleja en el pasaje de Kramrisch sobre el *darshan:* la vista construye un puente físico entre una entidad y la otra. La idea básica de Hirn de que, en relación con las «imágenes», no existe diferencia entre «similitud» y «contacto» se revela completamente en este punto sin necesidad de extraer paralelismos con las posiciones epicúreas.

Así, encontramos que el *darshan* es, ciertamente, un proceso que se desarrolla en dos direcciones. La mirada del dios al adorador confiere la bendición del primero, mientras que este ya ha dirigido la suya para tocar a la deidad. El resultado es la unión con el dios, una integración de consciencias de acuerdo con la interpretación religiosa. Esto trae de vuelta la reciprocidad y la intersubjetividad en la relación entre la imagen o índice y el destinatario. Es de clara relevancia a la tesis general sobre la que se viene reflexionando en estos capítulos que debería ser posible la intersubjetividad entre personas e índices, sobre todo, cuando estos son antropomorfos, como la imagen de un dios. No se puede negar que, desde la perspectiva de los adoradores, el ídolo es una manifestación de un Otro social, y que la relación entre el dios y el devoto es de carácter social, indudablemente comparable a la que se forma entre tal adorador y otro ser humano. Sin embargo, es demasiado fácil aceptar esto como un hecho etnográfico y descriptivo sin indagar en mayor profundidad sobre la base cognitiva de la relación. Por mucho que el devoto afirme y crea genuinamente que consigue una unión de mentes entre él como ser mortal y el dios inmortal, tal persona no deja de vivir en un mundo de objetos ordinarios, simples cosas a las que no se atribuye subjetividad alguna, donde se distingue claramente entre personas –poseedores de una consciencia y una agencia humanas– y «cosas» inertes. El creyente *sabe* con toda certeza que el ídolo del dios es solo una imagen, no un ser de carne y hueso. Si por casualidad se moviera, hablara o pareciera beber leche, entonces habría ocurrido un milagro, un suceso destacable porque es completamente inesperado. La devoción se fortalece a causa de tales manifestaciones, pero se admite que los dioses solo conceden milagros cuando ha decaído la fe en ellos y se necesita apuntalarla a base de hechos extraordinarios. Idealmente, la verdadera devoción se alcanza cuando no se requieren milagros de cualquier tipo.

El ídolo no recibe la animación y la subjetividad atribuida a menos que se venza la fuerte barrera entre la imagen inerte y el ser vivo. ¿Cómo ocurre este proceso?

En lo concerniente al material hinduista, la clave de la animación parece depender, al menos de la lógica de ver y ser visto. La adoración de imágenes es un acto visual (en contraposición a la oración, etc.); se realiza enteramente por medio de la mirada, en concreto, mirando al dios a los ojos. La unión se produce con el contacto visual, no con el estudio de los demás detalles de la imagen, que señalan la identidad y los atributos del dios y que potencian su efecto general sin llegar a ser fundamentales para la veneración. Los ojos del dios, que miran al devoto, son espejo de la acción que este realiza al mirar al dios. A veces, como en los templos jainistas, se colocan pequeños espejos en los ojos de los ídolos, para que el devoto se vea a sí mismo reflejado en ellos al mirar a los dioses. Aun si no hay espejos de verdad, la imagen refleja la acción del creyente en cuanto a la actividad ocular (figura 7.7/1).

Fig. 7.7/1. Santoshi Maa. Litografía en color, B. G. Sharma. Fuente: Sharma Picture Publications, Bombay, c. 1960.

La animación proviene de este intercambio ocular porque, aunque no adoptemos una perspectiva mística ante las imágenes, seguimos teniendo derecho a describirlas con verbos de acción como «mirar», «sonreír», «gesticular», etc. Hasta un perfecto escéptico podría decir (y está obligado a ello) que un ídolo «mira» en determinada dirección, y nadie prestaría especial atención a tal dicho, pues se acepta que el criterio general por el que se puede aseverar que un ídolo «mira» es que sus ojos estén abiertos y posicionados hacia una trayectoria concreta. La cuestión, entonces, es qué ven los ídolos cuando miran. Lo que ve el creyente es el ídolo que lo mira, en un acto de visión que refleja el suyo propio. El devoto no cae en misticismos por realizar la inferencia práctica de que la imagen lo «está mirando», porque solo sabemos lo que los demás ven al comprobar qué miran. El escéptico diría: «El ídolo está ciego y no puede ver nada». Sin embargo, la ceguera es la incapacidad de ver lo que uno mira, lo cual no descarta la animación residual de las imágenes, pues una discapacidad conlleva una habilidad en potencia. Además, el devoto no necesita extraer tal inferencia; de hecho, no puede, porque la situación se define en los términos de su propia agencia y el resultado de esta. El creyente sigue mirando y viendo. La imagen como espejo hace lo que hace el devoto, por lo que también mira y ve como él. Lógicamente, ni siquiera hay por qué atribuir «vida» a una imagen para afirmar que esta puede ver. Después de todo, a menudo ya se habla de cámaras que «ven» las cosas, sin el significado implícito de que aquellas estén vivas.

No obstante, no se realiza explícitamente la inferencia de que, si los ídolos miran, entonces ven. Quien así lo hiciera se expondría a las objeciones de los escépticos. La inferencia está protegida por las otras consecuencias del efecto espejo; se trata de la regresión lógica que establece el hecho de ver y ser visto. El contacto visual recíproco es un mecanismo básico de la intersubjetividad porque mirar a otro a los ojos no es solo ver a ese otro, sino ver que el otro nos mira también («veo que me ves que te veo verme viéndote», etc.). Este contacto induce una autoconsciencia de nuestra apariencia ante el otro, momento en el que nos vemos a nosotros mismos «desde el exterior», como si fuéramos un objeto (o un ídolo). Al parecer, proporciona un acceso directo a las mentes de otros porque el sujeto se ve a sí mismo como objeto, bajo el punto de vista del otro como sujeto. El contacto visual es el modo básico de la «intencionalidad de segundo orden», una conciencia del otro –la persona– como sujeto intencional. De esta manera, en la adoración de imágenes, el devoto no ve solamente al ídolo, sino también a sí mismo (como objeto) visto por el ídolo (como sujeto). El «ver» de la imagen se incorpora a la autoconsciencia del adorador en un primer nivel como objeto visto por el ídolo. El creyente ve al dios tanto como este lo ve a él, arrodillado y con la mirada levantada. Puesto que la persona se ve a sí misma viendo al ídolo, entonces esta también ha de estar viéndolo, porque, cuando se ve viendo a la imagen (desde su perspectiva, un

dato de experiencia inmediata), ve al ídolo visto por él. Que «el dios lo vea» es un componente interior de que «él se vea viendo al dios». El resultado final de la regresión por la que se entrelazan lógicamente las perspectivas del creyente y el ídolo es una oscilación óptica en la que aquellas sufren unos intercambios recíprocos tan veloces, que se borran las fronteras interpersonales y se consigue la «unión». El esquema de la figura 7.7/2 representa este proceso iniciado por el contacto visual. En el apartado 7.12 volveré al papel crucial que desempeñan los «ojos» en la idolatría, con respecto de la consagración de las imágenes.

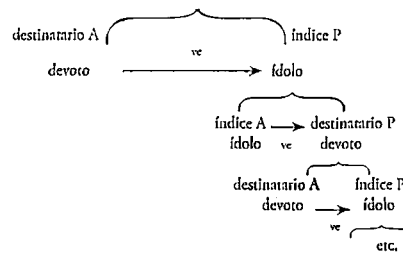


Fig. 7.7/2. El intercambio ocular como medio de la intersubjetividad.

7.8. Animismo y antropomorfismo

Desde el principio, los antropólogos se han interesado por la adoración de las imágenes o índices anicónicos de presencia divina como las piedras, los manantiales y los árboles. Siguiendo el espíritu de su época, Tylor quiso encontrar una explicación en una diferencia intencionada de «mentalidad» entre los pueblos primitivos y los civilizados: los primeros son animistas, mientras que nosotros no. El autor pensaba que la creencia en los espíritus y, en general, los asuntos «sobrenaturales» enraizaba en la mente humana al experimentar el mundo de los sueños y que surgía de una confusión conceptual. Sin embargo, sus ideas solo eran suposiciones interesadas. En efecto, la teoría del animismo es un dispositivo clasificatorio que, como el concepto de ritual, sirve para separar las conductas que entendemos y con las que simpatizamos, de las que nos parecen supersticiosas y perversas.

A pesar de ello, podemos convertir la noción tyloriana de animismo en una herramienta analítica más útil si la abstraemos del contexto peyorativo del pensamiento positivista victoriano. En un estudio reciente sobre las bases del pensamiento religioso, Guthrie (1993) ha afirmado que el «antropomorfismo»,

la tendencia de atribuir cualidades humanas como la voluntad, la agencia y la capacidad de respuesta a entidades supuestamente «inanimadas», es una característica duradera de la cognición humana, argumentando que, estratégicamente, siempre es más seguro asignar el mayor grado posible de organización, como la animación, a todo objeto de experiencia. Según el autor, es mejor suponer que una peña es un oso y equivocarse, que pensar que un oso es una peña y equivocarse. Su trabajo presenta ideas sólidamente sustentadas y con asombrosa facilidad ofrece numerosos ejemplos de antropomorfismo no solo en los contextos religiosos, sino también en la percepción y la cognición cotidianas, en el arte, y hasta en la ciencia. Con mucha razón Guthrie resalta que el antropomorfismo no se restringe a los niños ni a los «animistas», ni siquiera a los adultos con creencias religiosas. Como hombre no creyente y participante de una civilización tecnológica y avanzada, reconozco que de manera continua pienso antropomórficamente, como se hace evidente de mis comentarios anteriores sobre los coches. El defecto de la tesis de Guthrie no consiste en que le falte una base empírica ni mucho menos, sino en decir que se atribuye «animación» o «antropomorfismo» a las cosas no aclara qué tienen que hacer o ser tales cosas para llamarlas «animadas» o «antropomorfas».

No es animismo, antropomorfismo ni nada que se les parezca atribuir «vida» a un árbol, que los adultos de nuestra sociedad consideramos que es un ser viviente, aunque los niños menores de cinco años no estén de acuerdo (Carey 1985). Por otra parte, sí es pensamiento animista atribuir a un ídolo de piedra la capacidad de «escuchar» las oraciones, pero no conlleva necesariamente la creencia de que la piedra o ídolo esté «vivo» en un sentido *biológico*. Esto se comprueba claramente en el furor que se desata cuando se informa, como a veces ocurre, de que un ídolo de verdad muestra «estar vivo» al «manifestar actividad biológica». Cuando unas estatuas sangran, transpiran o se mueven, pensamos que han ocurrido «milagros», pero estos no lo serían si todos los ídolos se comportaran de esa manera. De hecho, generalmente se espera que no lo hagan. En otras palabras, los ídolos pueden ser animados sin que les atribuyamos vida o actividad animales. Además, existen los autómatas, reales o imaginarios, que sí se mueven, hablan y realizan acciones humanas, pero destacan no porque estén vivos, sino porque *no* lo están cuando parece que sí.

Los psicólogos cognitivos piensan que detectamos la diferencia entre los seres vivos u organismos biológicos y los seres inertes de manera nata, descubrimiento que no necesito refutar. No dudo que los adoradores que oran a las piedras son perfectamente capaces de distinguir categóricamente entre animales y plantas –seres vivos–, y las cosas no vivas como las rocas. Según Boyer (1996: 86), esta diferencia entre ser animado e inanimado se solapa con la que se establece entre los seres vivos y los inertes como «algo natural». Hablamos que, en determinado momento, se manifiesta en [illegible]

una estatua también puede hacerlo en un ser vivo, por ejemplo, un chamán poseído, una cabra y un mono sagrados. Los adoradores cuyo dios aparece bajo formas tan distintas reconocen perfectamente tal diferencia. La atribución de «animación» a los seres inertes no puede apoyarse, a diferencia de lo que parece indicar Guthrie, en que la gente cometa errores de categoría con respecto de si los objetos inanimados, como las peñas, son auténticos seres vivos biológicamente como los osos.

7.8.1. De leños y piedras

Al parecer, para definir la «animación», tenemos que recurrir a otras cualidades que no sean la vida biológica. ¿Deberíamos decir que un objeto es animado no porque le atribuyamos vida, sino una subjetividad o intencionalidad, condición completamente distinta? Al respecto, Boyer (1996: 92) apunta lo siguiente: «Las proyecciones de características físicas humanas [en los dioses, los espíritus, etc.], en general, llevan a proyectar también, de manera tácita o no, una psicología intencional. Sin embargo, proyectar esta en primer lugar no suele conducir a proyectar otras cualidades humanas». ¿Cómo es posible que una entidad posea una «psicología intencional» sin estar viva biológicamente? En este caso, un adorador que dirige sus oraciones a una piedra debe de creer, de algún modo, que, aunque esta no es un ser vivo, sí ve, escucha, piensa y reacciona como él y que, además, tiene el poder de planear y llevar a cabo acciones. Parece paradójico pensar que un ser que reconocemos inerte pudiera poseer tales atributos, pero no es así en realidad, si tenemos en cuenta las ideas de algunos filósofos de renombre sobre la «intencionalidad» en los seres humanos bien corrientes.

La pregunta de cómo los índices representativos o ídolos pueden considerarse otros sociales, repositorios de agencia y sensibilidad, parece llevarnos a mirar hacia la cuestión de las creencias y las prácticas «supuestamente irracionales». Ciertamente, resulta irracional o, al menos, extraño hablarle a una simple escultura, ofrecerle comida, vestirla y bañarla en vez de interactuar de esta manera con otro ser humano. Y así es; quienes siguen tales prácticas son tan conscientes de la «rareza» de su conducta como nosotros, pero ellos piensan, a diferencia de nosotros, que adorar al ídolo es eficaz religiosamente y surte efectos beneficiosos para ellos y los amos a los que sirven como sacerdotes. Estos sí pueden distinguir entre los leños, las piedras y las personas; solo ocurre que, en ciertos contextos, los leños y piedras poseen propiedades ocultas e inusuales que ignoran los legos y en los que no creen, equivocadamente, los instruidos, pero escépticos. De acuerdo con Boyer (1996), las ideas religiosas como la «psicología intencional» de los fetiches e ídolos sobreviven y prosperan como componentes de los sistemas culturales únicamente *porque* son raras y antiintuitivas.

Lo que hemos de considerar es la naturaleza de las extrañas cualidades ocultas que poseen los ídolos, como afirman los creyentes. Necesitamos saber cómo resuelven esta particular cuadratura del círculo que es conciliar «lo que saben» (y lo que sabemos que saben) de los leños y las piedras, y lo que saben de las personas y su capacidad como agentes intencionales. No pueden confundir ambas cuestiones, pero ha de ser posible que las personas tengan características que también las puedan compartir los leños y las piedras sin perjuicio de su diferencia categórica con respecto de los seres humanos. Es decir, se puede encontrar «agentes sociales» en categorías tan variadas como la tiza y el queso (de hecho, estos no son los ejemplos más extremos), pues la «agencia social» no se define en términos de atributos biológicos «básicos» –por ejemplo, la dialéctica entre cosa inanimada y persona viviente–, sino que es relacional. Es irrelevante lo que la cosa o la persona «sean» al asignar el estado de «agente social»; lo que sí importa es su posición en la red de relaciones sociales. Lo único que pueden requerir los leños y las piedras para convertirse en «agentes sociales» en el sentido que venimos desarrollando es que «en su entorno» haya seres humanos o agentes reales, no que sean personas en sí mismos.

Esta afirmación no es tan estrambótica como parece. En efecto, no tenemos por qué postular una «mentalidad» particular –primitiva, poco crítica, crédula, etc.– para explicar la idolatría. La adoración de imágenes es compatible con una finísima agudeza filosófica y crítica, como demuestra holgadamente el ejemplo del texto hinduista, así como los numerosos tratados sobre la «teúrgia» –la creación de dioses– de la Antigüedad clásica, por ejemplo, Proclo. En vez de enfocar el problema suponiendo de entrada que los idólatras son de naturaleza estúpida, deberíamos recordarnos las dificultades que embisten a los filósofos, muy inteligentes, cuando buscan explicar la «agencia» no de los leños y piedras, sino de los propios seres humanos. Si a los filósofos occidentales les cuesta localizar la diferencia exacta entre las personas que realizan «acciones» y las cosas que obedecen las leyes causales, entonces resulta comprensible que algunos se muestren, al parecer, indiferentes a tal distinción en ciertos contextos.

La realidad es que sigue siendo un problema filosófico controvertido diferenciar entre las «acciones», que surgen de la agencia, y los «hechos», que se derivan de la causalidad material. ¿Cuáles son las bases de la distinción que sentimos que debemos establecer entre la acción de levantar un brazo de manera intencionada y el mismo movimiento, pero producido involuntariamente, por ejemplo, como resultado de un malfuncionamiento del sistema nervioso autónomo? En otras palabras, podría decirse que, en cierto sentido, los propios seres humanos son «leños y piedras», solo que unos muy inquietos; la comparación es todavía más exacta cuando están durmiendo, inconscientes o, por supuesto, muertos. La «filosofía de la acción» se dedica a concebir y probar criterios para justificar la distinción que hacemos intuitivamente entre una capacidad de

obrar como personas agentes y otra, que actuamos a la vez, de ser cosas o simples «criaturas» sin agencia humana completa y de comportarnos como tales.

No necesito presentar y mucho menos evaluar todas las tesis que varios filósofos han propuesto para resolver este asunto. Lo que destaco es solo que incluso ellos detectan aquí un problema fundamental, de lo cual podemos inferir muy razonablemente que, en realidad, es muy incómodo diferenciar lo que los seres humanos hacen «como personas» y lo que hacen «como cosas». Si los filósofos, quienes saben muy bien que las personas son distintas de las cosas en los aspectos relevantes, no siempre están de acuerdo en «en qué exactamente» son distintas, entonces la proposición inversa también es válida. Si nos preguntan, tampoco sabemos muy bien «en qué exactamente» difiere un ídolo de una persona, aunque estamos perfectamente seguros de que son entidades distintas. No podemos basarnos en argumentos distintos como «soy una persona, pues tengo un corazón que late, una temperatura de 36,8º C, etc., mientras que la estatua está fría como el hielo y no tiene pulso, por lo que no es una persona». Podríamos calentar la estatua a esa temperatura, darle un corazón, etc., y, aun así, seguiría sin ser persona porque, tras tales cambios, solo tendría unos atributos que los seres humanos poseemos «como cosas», no como personas agentes. Sin embargo, estos son los argumentos que blanden los escépticos en contra de la idolatría:

> Lala Lajpat Rai describe cómo el fundador [de la Arya Samaj, una secta hinduista «reformada» que se opone al uso de imágenes] se dio cuenta por primera vez de que la idolatría es una práctica equivocada. Cuando era un joven de catorce años, le asignaron vigilar una imagen del dios Shiva en un templo durante la noche. Vio entonces que un ratón recorría el cuerpo del dios mientras que este permanecía sin moverse un ápice. La impresión lo convenció, según escribía Lajpat Rai, de que «la imagen no podía ser el propio Shiva, como enseñaban los sacerdotes» (Bevan 1940: 36).

Un argumento de estas características solo podría haber convencido a quien ya hubiera concluido que la idolatría era una práctica retrógrada e inútil (sin duda como resultado de una ascendencia cristiano-protestante en la India británica). La indiferencia que mostró Shiva ante el ratón se podría haber interpretado como una manifestación de su ascetismo sobrehumano. En efecto, otros ascetas han probado a imitar tales logros, y nadie pone en duda su humanidad. Por ejemplo, se dice que algunos han logrado hacer que unos pájaros aniden en su cuerpo inmóvil. Esta clase de argumentos se pueden leer en ambos sentidos. Si los ídolos no son lo que fingen ser o se dice que son, no es porque sean «cosas». Los seres humanos también son «cosas». Si una efigie tuviera todas las características que posee un ser humano, podría seguir siendo «solo una imagen» que no merece adoración alguna. Por el contrario, una que no presente ninguna característica identificable de las personas podría ser objeto de veneración igualmente.

Supongamos que llevamos a cabo un experimento mental por el que hacemos que un ídolo adquiera cada vez más atributos de un ser vivo «auténtico»: temperatura, pulso, movilidad, la habilidad de pronunciar palabras, jugar al tenis... Lo que se nos ocurra. ¿Causamos con ello que se adore más a tal ídolo? En absoluto. O se convierte en un ser humano corriente y mollente al que no tiene sentido venerar, o sigue siendo un ídolo, pero con categoría de autómata muy verosímil, digno de exhibición y admiración en un establecimiento como Disneylandia o el museo de cera, pero no de reverencia o devoción. Que se critique la idolatría porque las imágenes no estén «vivas» biológicamente, a diferencia de los seres humanos, o porque no son autómatas realistas, sino meras estatuas, es un argumento errado. Se venera a un ídolo porque ni es una persona, ni una máquina milagrosa, sino un dios.

Sean cuales sean los atributos que hacen religiosamente eficaces a los ídolos como locus para encuentros directos con las deidades, no se pueden confirmar ni refutar con pruebas físicas como la presencia de pulso, respiración, ingestión y eliminación, la habilidad para moverse o hablar, un rechazo natural por los ratones, etc. Actualmente, muchos filósofos están de acuerdo en que la «agencia» conlleva tener una mente que «planee» las acciones antes de llevarlas a cabo. En este sentido, «no moverse» es una «acción». «El dios Shiva no se inmutó porque quería permanecer quieto» es una interpretación perfectamente razonable de la escena que vio Dayananda, suponiendo que Shiva estaba presente como persona agente en su imagen, como afirmaban los sacerdotes. Puede que tuviera distintas razones para no actuar. En primer lugar, como se dijo antes, Shiva es el asceta inmóvil prototípico. Además, como creador del mundo entero, imbuyó a la piedra, el material de su «cuerpo» visible en este caso, con la propiedad de la rigidez absoluta. Shiva solo seguía la «regla» que domina sobre los objetos de piedra, como los ídolos, que son creación suya en última instancia. Más aún, la teología hindú postula que los dioses como Shiva «sacrifican» voluntariamente su libertad de movimiento y quedan atrapados en los ídolos de piedra para beneficiar a sus devotos.

> Esta es la mayor gracia del Señor. Siendo libre, se ata. Siendo independiente, se hace dependiente por su servicio al devoto (...). Bajo otras formas, el hombre pertenecía a Dios, pero contemplad el sacrificio supremo de Isvara [Visnú], por el que el Todopoderoso se convierte en un bien del creyente (...). Este lo lleva consigo, lo abanica, lo alimenta, juega con Él. Sí, el Infinito se ha vuelto finito para que el alma inferior lo perciba, lo comprenda y lo ame (Pillai Lokacharya, citado en Eck 1985: 46, sin signos diacríticos).

No hay motivos lógico-filosóficos *a priori* por los que rechazar la tesis de que Shiva «quería permanecer quieto y así hizo cuando el ratón le pasó por encima» (así que ejerció una agencia en el proceso). Como no existen «exámenes»

materiales» para evaluar si algo tiene o no agencia, nada nos impide afirmar, si así lo deseamos, que la estatua se comporta de una determinada manera, quedándose inmóvil, porque tiene una mente, desea estar quieta, y obra de acuerdo con esta intención previa.

7.9. Nociones externas e internas de agencia

En la práctica, ¿cómo atribuimos la «agencia», una «psicología intencional» –la posesión de una mente, consciente, etc.–, a los «otros sociales»? Si conociéramos la respuesta a esta pregunta, estaríamos en mejor posición para definir qué subconjunto de cualidades humanas se cree que tienen los ídolos como «otros sociales», puesto que, probablemente, no se afirma, según los argumentos de Boyer, que las tengan todas. El proceso por el que asignamos tal «psicología intencional» a cualquier entidad –una persona, un animal, un ordenador, un coche, un ídolo de piedra– presenta dos aspectos que, en un primer momento, parecen muy distintos. Al primero podríamos llamarlo el «aspecto externo o práctico». De acuerdo con Wittgenstein y muchos otros filósofos que lo siguieron, la posesión de una mente es una característica que atribuimos a los otros de manera provisional basándonos en nuestra intuición de que su conducta –por ejemplo, los actos lingüísticos– sigue una «regla» que, en principio, podemos reconstruir (Winch 1958). Si me llevo bien con el otro en nuestra interacción recíproca y dan frutos nuestros esfuerzos para colaborar juntos, entonces el otro ha de ser un productor de actos inteligibles (y significativos), por lo que tiene una mente, intenciones, deseos, etc. De su aspecto exterior no puedo deducir si ese «otro» es un zombi o un autómata que imita las acciones de un ser humano normal pero que no vive las «experiencias internas» que asociamos habitualmente a tal conducta. Sin embargo, esto no es de importancia, ya que el abanico de fenómenos que conforma la «mente» no está constituido en absoluto por experiencias internas y privadas, sino que se manifiesta continuamente en el exterior, el dominio público, con el lenguaje, las prácticas habituales, las rutinas, las reglas de un juego, etc.; es decir, las «formas de vida». Podríamos llamar a esto la teoría «externalista» de la atribución de agencia.

Por muy atractiva que resulte en las manos de los filósofos con inclinaciones conductistas, esta teoría oculta un punto débil: no encaja de manera inmediata con las investigaciones psicológicas sobre la manera en que los niños y la gente normal (no los filósofos) parecen enfocar el mismo problema. Por lo visto, los seres humanos normales son «dualistas naturales» que tienden, más o menos desde su nacimiento, a creer en cierto tipo de «fantasma de la máquina» y a atribuir el comportamiento de los otros sociales a las *representaciones mentales que alojan ellos «en sus mentes»*. La conducta viene determinada por factores internos a la persona: pensamientos, deseos, intenciones, etc. La men-

te se esconde dentro de la persona; no se materializa entre los seres humanos, en el espacio público donde tiene lugar la interacción, a diferencia de lo que defienden los externalistas. La posición «internalista» con respecto de la mente, de conformidad con los psicólogos cognitivas, es un «módulo», una teoría o principio de interpretación con la que nacemos y a la que también le acompaña el conocimiento de una distinción básica entre los seres vivos y los inertes. Boyer se refiere a este módulo, supuestamente innato, cuando habla de una «psicología intencional».

Numerosos filósofos creen que la noción de que las auténticas «personas» son seres cuya conducta viene determinada por representaciones mentales que alojan «en su mente» no es solo una verdad de sentido común, sino que se puede defender filosóficamente sin problema alguno si se formula de manera apropiada (por ejemplo, Fodor 1994). No obstante, no necesitamos examinar en detalle los argumentos en contra y a favor de la posición «mentalista» –o sea, internalista– de filosofía de la mente. Solo tenemos que saber que existen estas dos rutas de la atribución de «agencia», cuyas diferencias continuaremos señalando. En primer lugar, cada una parte de una definición del problema muy distinta. La teoría externalista no se centra, en realidad, en la «psique» o «consciencia». Explica la intersubjetividad, no la subjetividad, y argumenta por qué aquella es posible, incluso, aunque nos falte un medio telepático para entrar en la cabeza del otro y ver sus pensamientos, sentir su dolor, etc. Por tal razón, la teoría externalista cuenta con mucha popularidad entre los sociólogos, que piensan desde una perspectiva conductista más de lo que se dan cuenta o admiten. Citando un ejemplo de ello, Pierre Bourdieu, el sociólogo más destacado de la actualidad, reconoce su deuda tanto con Wittgenstein, como con Hull, psicólogo que estudió el aprendizaje desde un enfoque (sutilmente) conductista. El valioso concepto de *habitus* acuñado por Hull –el residuo sedimentado de las interacciones sociales pasadas que estructura las actuales– no es una copia del mentalismo del sentido común o «psicología popular», sino la noción de que la mente se externaliza en la rutina y las acciones; es decir, en la «forma de vida» predominante. Los sociólogos tienen que ser «externalistas» porque la cultura y las instituciones sociales no son estados mentales, sino realidades externas, interactivas e históricas compuestas de procesos. La sociología no puede basarse en un enfoque «mentalista» puro porque estudia, entre otras cosas, las acciones de acuerdo con sus *consecuencias*, y todos sabemos muy bien que rara vez (dicho de manera generosa) nuestras acciones producen los efectos que esperábamos o deseábamos. Por lo tanto, para la sociología resulta inapropiada una teoría que solo vincula las acciones a unas intenciones previas e interiores, aunque a la psicología esta le venga bien.

Ya que este es un tratado sobre la sociología del arte, personalmente tengo amplios motivos para prestar atención a la teoría externalista de la agencia.

La solución más sencilla al problema de la idolatría es de carácter «externalista» y sigue las siguientes indicaciones. Los ídolos son «otros sociales» en la medida en que obedecen a reglas sociales establecidas para las imágenes como otros copresentes –dioses– bajo la forma de ídolo. De esta manera, según asevera Eck (1985: 48), una deidad hindú que aparece como una imagen es, en esencia, un «invitado» de honor a quien los creyentes veneran con cuidados: ofrendando alimentos, espantando a las moscas con abanicos, etc. De hecho, la conducta adecuada de los «invitados» de muy alto estatus es exactamente lo que siguen los ídolos: aceptar la ofrenda con dignidad y ánimo impasible. En efecto, los ídolos «producen una conducta inteligible» que cumple ciertas expectativas.

Por supuesto, los ídolos no hacen nada. Simplemente, se quedan quietos, inmóviles. Parece una clase muy extraña de conducta «inteligible», pero no lo es tanto. La Guardia montada de Whitehall también se conduce con una impasibilidad «inteligible» y una supuesta insensibilidad, estado en el que siguen siendo «otros sociales» arquetípicos. Cuando los turistas maliciosos pinchan a sus caballos con los paraguas, continúan «representando su papel» y no los insultan, manteniendo una helada indiferencia. Juegan a un juego en el que todos podemos participar con facilidad. Se asemejan a los guerreros de la provincia Sepik que describía Harrison y que aspiraban emular, en rituales totémicos, la espiritualidad imperturbable de los objetos sagrados totémicos, efigies ceremoniales de espíritus que llenan el interior de la casa comunal.

> Este engrandecimiento «dionisíaco» del yo, reservado para unos pocos elegidos, no se considera una celebración de la subjetividad, sino todo lo contrario: es la despersonalización de los actores para convertirse en los equivalentes humanos de objetos rituales como las máscaras, el estatuario y demás elementos sagrados que figuran en el culto de los hombres como materializaciones de potencia ritual. En ciertos contextos, los hombres suspenden sus identidades sociales «normales», pero con ello consiguen poder bajo la forma de la influencia que ejercen los objetos simbólicos muy cargados sobre la subjetividad de los otros (Harrison 1985: 118).

Sin embargo, reconozco que parece demasiado simple esa interpretación externalista de la atribución de agencia en el caso de los ídolos. Aunque la Guardia montada mantenga su gesto pétreo cuando molestan a sus caballos, sabemos, y ellos saben que sabemos, que en silencio piensan respuestas como «Dejadme al caballo en paz, leñe» y similares, motivo por el que su autocontrol es tan de admirar. Valdrá decir que un ídolo que no se mueve produce una conducta propia del grupo de entidades a la que pertenece según las reglas sociales aceptadas, pero, si dentro de él no se sucede algo que corresponde a la «vida interior, pensamientos, etc.», que atribuimos a la Guardia montada o los guerreros de la provincia Sepik, ¿«cuenta» entonces su conducta? Se pueden encontrar dos respuestas a esta objeción. En primer lugar, los ídolos no produ-

cirán muchas conductas visibles, pero también pueden estar muy «activos» de manera invisible; en otras palabras, llevan a cabo la mayor parte de sus acciones «entre bambalinas», por así decirlo. Pueden hacer crecer los cultivos, confundir a los traidores y conspiradores, mantener al Sol encendido, disfrutando en el cielo, etc. Estos actos, quizá con la salvedad del último, producen consecuencias visibles «en otros lugares», pero no un cambio en la posición corporal del ídolo en sí mismo.

En segundo lugar, aunque un ídolo que no responda de manera activa moviéndose o hablando, sigue adoptando una posición «activa» como paciente con respecto de la agencia de los otros, con lo que debería de ser suficiente. Los juegos que las niñas hacen con las muñecas han de servir para ilustrar este tipo de agencia pasiva. Las muñecas –incluso, las que abren y cierran los ojos, lloran y hasta orinan– nunca producen una conducta que no esté bajo el control de la madre alimentadora ficticia. La niña es totalmente consciente de ello, pero eso no impide que experimente la sensación más vivaz de que su juguete es un *alter ego* y un otro social importante para ella. Estos juegos la satisfacen tanto a causa de tal pasividad. La muñeca hace todo lo que quiere la niña: dejarse desvestir y vestir repetidamente, dormir, despertarse, comer e, incluso, si es necesario, realizar «travesuras» cuando la niña desea propinarle unas nalgadas. La vida interior de la muñeca –elementos que con toda seguridad se le atribuyen durante el juego– reflejan los propios pensamientos de la niña. Estos abarcan al juguete como ser pasivo; la niña piensa «en su lugar», de la misma manera en que también ha de ocuparse de todas las tareas por ella, como vestirla y desvestirla. Podríamos interpretar los procesos de pensamiento de los ídolos en esta misma línea, o sea, como algo que sus devotos hacen por ellos, pero que, igualmente, todavía se puede atribuir a los ídolos (en ese contexto). Al igual que las muñecas, las imágenes de dioses son otros completamente «pasivos», así que muestran una «agencia pasiva», es decir, la que se puede atribuir a los otros sociales que, por definición, son solo el *objetivo* de la agencia, y nunca el origen independiente (el razonamiento de este párrafo remite al análisis del *darshan* hindú, como puede leerse en el apartado 7.7).

No obstante, estoy de acuerdo en que ninguna de las respuestas anteriores basta para refutar la objeción de que los ídolos no pueden considerarse «agentes» en sentido completo por su inmovilidad conductual. Sí parece haber una diferencia básica entre el guarda montado que, a pesar de su gesto imperturbable, maldice en silencio sin cesar, y el ídolo verdadero cuya mirada noble no señala rastro de una vida interior similar. Quien imagina que el ídolo tiene consciencia, piensa, posee intenciones, etc., está atribuyendo «estados mentales» al ídolo que conllevan ciertas implicaciones no solo para las relaciones externas entre la imagen y el creyente (así como la forma de vida en la que coparticipan), sino también para la «estructura interna» del ídolo; en otras

palabras, se cree que este posee algo *dentro* de él «que piensa» o «con lo que piensa». Puede que el ídolo no sea un «ser vivo» desde la perspectiva biológica, pero, si se le atribuye una «psicología intencional», entonces sí ha de alojar un espíritu, un alma, un ego.

Esto es una verdad etnográfica y psicológica a causa del carácter innato que presenta el «módulo de la teoría de la mente», concepto por el que se atribuyen intenciones a las personas (y también a las cosas en determinadas condiciones) como componente de lo que Schütz llama «la actitud natural». Los problemas que minan el mentalismo espontáneo no radican en demostrar su existencia, sino en seguir sus implicaciones. Digamos que la «psicología intencional» –que se supone en los ídolos de acuerdo con el enfoque «internalista» de la agencia– consiste en algo similar a un «yo consciente» que se experimenta en «primera persona del singular»: el «yo» de la mente (Hofstadter y Dennett 1982). Lo problemático de ese misterioso «yo» no es que todos lo pongan en duda de verdad, sino que en el mundo nada, ninguna cosa física identificable, parece corresponderse a él con toda seguridad. La teoría externalista de la mente no proporciona motivo real alguno para creer en esa entidad en la que, sin embargo, acabamos creyendo y sobre cuya base interpretamos y predecimos la conducta social de los demás. Dennett resume sucintamente el problema filosófico del mentalismo (y del intencionalismo en general) con estas palabras:

> *En primer lugar*, la única psicología que podría tener éxito en explicar las complejidades de la actividad humana debe postular unas representaciones internas. Casi todos consideran obvia esta premisa, excepto los conductistas radicales (...). Descartes dudó de todo *menos* esto. Para los empíricos británicos, las representaciones internas se llamaban ideas, sensaciones, impresiones; recientemente, los psicólogos han hablado de hipótesis, mapas, esquemas, imágenes, proposiciones, engramas, señales neuronales, hologramas, incluso, y teorías innatas enteras. Así que la primera premisa es bien invulnerable, o, en cualquier caso, presenta un notable predominio (...). Sin embargo, *en segundo lugar*, nada es intrínsecamente una representación de algo; solo existen una representación *para* alguien. Así, toda representación o sistema de ellas requiere, al menos, un *usuario* o *intérprete* de la representación que le sea externo. Tal intérprete debe poseer varias características psicológicas o intencionales (...): debe ser capaz de *comprender*, y de tener creencias y objetivos (para que pueda *usar* la representación, *informarse* y, de esta manera, valerse de ella para alcanzar tales metas). Por lo tanto, ese intérprete es una especie de homúnculo.
>
> En consecuencia, la psicología *sin* los homúnculos es imposible, pero *con* ellos está condenada a la circularidad o la regresión infinita, así que la psicología es imposible (D. Dennett 1979: 119-122).

Dennett argumenta que se puede superar este obstáculo, no deshaciéndonos de los homúnculos, sino teniendo muchos de ellos. Los homúnculos «estúpidos» que solo pueden llevar a cabo una tarea se ocupan de las acciones

inferiores y comunican los resultados a los inteligentes, que se encargan de los procesamientos de alto nivel. No existe una «mente» única, sino un caos de homúnculos que generan representaciones y eligen las útiles para satisfacer las necesidades del organismo. Sin embargo, mi propósito de citar a Dennett y sus homúnculos no es presentar su brillante teoría de la mente basada en una inteligencia artificial, que busca atravesar el punto muerto al que se llega cuando entran en conflicto los varios motivos convincentes para aceptar una forma modificada del conductismo con la necesidad de explicar la consciencia de acuerdo con nuestra verdadera experiencia de ella como sujetos psicológicos. Dennett, al igual que todos los filósofos modernos de la mente, escribe sobre seres humanos reales, no ídolos. Lo que me interesa es que Dennett opina que, puesto que pensamos en los seres humanos como agentes intencionales porque generan representaciones mentales y responden a ellas, estamos obligados a «partirlos» (internamente) en dos: uno que «tiene» las representaciones –percepciones, ideas, etc.–, y otro que las interpreta (léase Dennett, ibíd.: capítulo 5). De esto derivo la naturalidad cognitiva que impregna la idea de la mente (o alma, espíritu, etc.) como un homúnculo, es decir, como una persona *contenida dentro* de la persona. Una consecuencia predecible de nuestra propensión –posiblemente innata– a atribuir una «psicología intencional» a los humanos, los animales, etc., es atribuir una *forma similar a un homúnculo* al «intérprete» alojado dentro del otro, cuando en este suponemos tal psicología intencional. La vía normal para «describir» la manifestación física de que el otro posea intenciones es crear un duplicado de este con forma de homúnculo –representación de la persona interior que interpreta las representaciones del otro– y alojarlo en el cuerpo del otro.

Regresando al ídolo, espero haber aclarado que aquel es aceptable como otro social porque «cumple» con las expectativas asignadas al papel de los ídolos como categoría de agentes sociales, que permanecen principalmente pasivos o cuya agencia ejercen «entre bambalinas». Desde un punto de vista práctico y físico, es una proposición fácil de manejar. Solo tenemos que estipular a qué se ha de parecer el ídolo para satisfacer las expectativas sociales que se tienen de él y manufacturar un artefacto que posea estas características externas, pero ¿cómo elaboraríamos un ídolo que, de conformidad con sus cualidades físicas reales, propicia que se le atribuya una psicología intencional?

Tal vez no queramos hacer algo así. Según Boyer (1996), la atribución de psicología intencional (u otras propiedades ocultas) a las cosas inertes es una idea religiosa de mucho poder, precisamente, porque contradice directamente dos suposiciones básicas sobre la realidad, (i) que los seres vivos y los inertes son completamente distintos, y (ii) que la psicología intencional solo se puede atribuir a seres vivos. De acuerdo con esta teoría, existe una preferencia cognitiva notable (básicamente innata) por la que hacer que los objetos religiosos, a

los que se supone una psicología intencional, sean de forma anicónica. Cuanto menos cumpla el objeto ritual aparentemente animado con los criterios normales de animación, con mayor entusiasmo lo adoran sus creyentes. Sin embargo, la predicción no se corrobora en la práctica. Las comunidades religiosas elaboran muy a menudo imágenes, ídolos, etc., icónicos o antropomórficos si su sistema técnica contiene los procesos específicos para ello. Además, algunos objetos religiosos supuestamente anicónicos se interpretan con frecuencia de manera «icónica» localmente. En este caso, son muy válidas las famosas burlas de Goodman contra la noción del «realismo» en el arte (1976), pues, como todo «se parece» a todo en, al menos, *algún* aspecto, se puede decir, según qué interpretación, que cualquier cosa «representa» lo que queramos representar. En consecuencia, una piedra no labrada puede ser una representación icónica de un dios tanto como un ídolo tallado exquisitamente que parece mucho más «realista» a nuestros ojos.

A pesar de ello, creo que diferenciamos sin mayores problemas entre los ídolos en los que el iconismo, impulso de representar una semejanza, es temático, y aquellos en los que no lo es, como en la litolatría, sencillamente. Así las cosas, reformularé la pregunta: como tratamos con unos ídolos en los que la representación icónica del objeto venerado es temática, ¿cómo indicamos, por medio de una «mímesis» pictórica o escultural, que el artefacto posee una psicología intencional? La respuesta es simple: no podemos hacerlo. No hay algo físico que imitar en este caso; no hay mente objetiva que podamos copiar e insertar en el lugar adecuado del ídolo. Por muy realista que sea nuestra representación de su aspecto físico, no es imposible imitar el alma que, sin embargo, hemos resuelto representar de alguna manera.

Que no podamos encontrar una solución ideal no implica que no intentemos nada. Aun si es imposible representar la mente, al menos, sí podemos describir la posibilidad de que haya una mente irrepresentable. En un experimento mental, postulemos un «ídolo anicónico ideal», una esfera de un material totalmente homogéneo, en concreto, de basalto negro. Podemos suponer que el ídolo esférico posee una mente, intenciones, sensaciones, etc., pero sus características físicas como tales no incitan estas creencias, que son por completo teológicas y abstractas. Sin embargo, practiquémosle una pequeña modificación en la esfera horadándole un agujero o dos, que probablemente después parezcan «ojos» para quien los vea. Una vez equipada con estos «orificios», sería posible no solo imaginar que tiene una mente y lo que eso conlleva, sino también vincular tales concepciones imaginarias al contraste formal entre el exterior taladrado de la esfera y su interior, accesible gracias a los nuevos agujeros. El añadir características que, por lo visto, le brindan a la esfera un aspecto más «antropomórfico» –ojos, boca, etc.– no solamente la convierte en una «representación» más realista de un ser humano, sino que también en una más

espiritual e introspectiva por haber abierto unas *rutas de acceso* a su interior. La teoría «internalista» de la agencia, bajo su forma informal como parte de los pensamientos cotidianos, propicia el desarrollo de imágenes religiosas «representativas», porque el contraste entre adentro y afuera, entre mente y cuerpo, «destaca» en ellas las características de interioridad y exterioridad. Paradójicamente, el desarrollo de ídolos que muestran cualidades visibles y superficiales del cuerpo humano posibilita la abducción de una mente, una consciencia y una voluntad «invisibles» a partir de la imagen visible. Cuanto más realista sea físicamente, aun solo en los aspectos clave, mayor carácter espiritual se percibe en ella.

No obstante, sería engañoso que la necesidad de vincular visualmente el contraste entre la mente interior y el cuerpo exterior lleva ineludiblemente a las formas representativas del arte, aunque ocurre, ciertamente. Lo que defiendo es que la forma de índice del contraste entre mente y cuerpo es, principalmente, *espacial y concéntrica*. La mente es «interna», englobada y rodeada por algo, el cuerpo, que no es mental. Ahora empezamos a comprender por qué los ídolos tan a menudo son como sobres huecos donde guardar otros objetos, como las piedras *mauri* o las imágenes para hechicería que comentamos en nuestra reflexión sobre la idolatría en la Polinesia (apartados 7.5 y 7.6).

Con frecuencia, el cuerpo humano (con un interior que indican sus orificios) se usa como índice de esta relación primordial adentro-afuera, pero también se puede recurrir a otras maneras para lograr esto. Supongamos que, en vez de horadarle agujeros al ídolo esférico, no lo modificamos, pero lo colocamos en una caja, un arca, momento desde el que pensamos en él de un modo distinto. Fácilmente se puede imaginar que la piedra alojada en la caja es un *locus* de agencia, intención, etc., y que el arca es el «destinatario» corpóreo sagrado que lo contiene y protege. Desde que el ídolo descansa en el interior del arca, nos encontramos, una vez más, ante la configuración física necesaria para pensar la piedra como «opuesta» a otra cosa de la misma manera en que la mente (dentro) se opone al cuerpo (fuera). En otras palabras, se produce el «efecto homuncular» sin antropomorfizar el índice mientras se mantenga la condición fundamental de «contenedor» concéntrico en la situación.

7.10. La animación de los ídolos: estrategia externalista

Disponemos de dos estrategias básicas para convertir los leños y las piedras –conceptuales– en cuasi personas bajo la forma de artefactos. La primera consiste en animar el ídolo, simplemente, asignándole un papel como otro social; la segunda, en proporcionarle un homúnculo o un espacio para uno, o transformándolo en un homúnculo que habita el interior de otra entidad mayor. Comentaré la animación «interna» de ídolos en el siguiente apartado. Aquí

revisamos un ejemplo que nos aporta una amplia panorámica de la estrategia externalista en acción. Al contrario de lo que se podría esperar, las imágenes más importantes de los dioses del Antiguo Egipto no eran las estatuas monumentales que han sobrevivido para ver nuestra era, sino ídolos mucho más pequeños y fáciles de transportar, como demuestra la siguiente descripción:

> En el templo de Hathor, Dendera, se encontraban, entre otras, las siguientes estatuas sagradas: Hathor, madera pintada, cobre, ojos con incrustaciones, altura de 3 codos, 4 palmos y 2 dedos; Isis, madera de acacia pintada, ojos con incrustaciones, altura de 1 codo; Horus, madera pintada, ojos con incrustaciones, altura de 1 codo y 1 dedo. La más grande, por lo tanto, difícilmente era a tamaño real; la más pequeña, solo unas 16 pulgadas [unos 40 centímetros] de altura. El motivo de que fueran de tamaño tan insignificante era que, para ciertos actos de veneración, las imágenes tenían que ser fáciles de transportar.
>
> La irrisoria altura y material de estas pequeñas muñecas de madera, sin embargo, lo compensaban el esplendor de su morada y la reverencia con la que las trataban. La capilla del dios se hallaba en la cámara más interior del templo, que se mantenía en completa oscuridad excepto cuando ingresaba el sacerdote que oficiaba la ceremonia trayendo luz artificial. Generalmente, consistía en un único bloque de piedra, a menudo, sobre todo en periodos posteriores, de enorme envergadura, labrado en una casa que rodeaba la imagen del dios con muros impenetrables. La entrada frontal estaba cerrada con puertas de bronce, o de madera revestida de bronce o una aleación de oro y plata; (...) después de que se celebrara el ritual diario, tales puertas se cerraban, se aseguraban con un pestillo y luego se les ataba una cuerda que portaba un sello de barro (...). Dentro del templo, la imagen del dios descansaba en un arca pequeña o un templo interior portátil que se podía levantar y colocar en la barca sobre la que la deidad zarpaba en sus viajes a otros lugares en determinadas ocasiones.
>
> El ritual diario de limpieza de la imagen era, en líneas generales, el mismo en todos los templos (...). El procedimiento era el siguiente. A horas tempranas en la mañana, el sacerdote que oficiaba ese día, después de su lustración, entraba al sanctasanctórum con incienso en un incensario y se detenía ante la capilla. Primero retiraba el sello de la puerta que cerraba el paso repitiendo, como solía hacer, una frase estereotípica: «La cuerda está desatada; y el sello, deshecho. Heme aquí, pues os traigo el ojo de Horus [la luz, el Sol]» (...). Cuando se abrían las puertas de la capilla y se revelaba el dios, el sacerdote se postraba y entonaba el canto: «Se abren las puertas del cielo, y la Enéada de dioses aparece radiante. El dios N está exaltado en su magnífico trono (...). Vuestra belleza os pertenece, oh dios N. Vos que estáis desnudo, vestíos». El sacerdote tomaba sus recipientes y entonces daba comienzo al aseo diario del dios. Rociaba de agua a la imagen dos veces con cuatro jarras, la vestía con envolturas de lino blancas, verdes, rojas y marrones, y la pintaba de verde y negro. Finalmente, la alimentaba colocando ante ella pan, carne de res y de ganso, vino y agua, tras lo que decoraba su mesa con flore (Baikie 1914: 132).

No es difícil ver la aplicación de la teoría externalista al culto de los ídolos en los templos del Antiguo Egipto, como muestra la anterior cita. La

rutina diaria por la que pasaban las imágenes, a las que se despertaba, bañaba, pintaba, alimentaba en el desayuno, etc., imponía una agencia sobre ellas, quisieran o no, al convertirlas en pacientes en unos intercambios sociales que conllevan y confieren agencia de manera necesaria. Nada de ficticio o imaginario hay en tales actos, que no tendrían sentido a menos que los rituales por los que se otorgaba vida a las imágenes fueran transposiciones literales de los procesos por los que inducimos la agencia en los otros sociales humanos, como en el caso de los niños.

En efecto, es muy difícil leer aquella descripción sin que venga a la mente la imagen de un niño que juega con muñecas. Sin embargo, esta comparación no es del todo apropiada, excepto en la medida en que la naturaleza de esa interacción no es tanto de «juego», sino de verdadero culto o adoración. Se supone que la conducta de «juego» tiene lugar en unos límites conceptuales que dicen: «Esto es un juego, así que, en realidad, no hago lo que parece que hago» (Bateson 1936). Puede que fuera del templo los niños jueguen a ser sacerdotes y finjan adorar a dioses de juguete, pero esta ficción es completamente distinta de las actividades de los propios sacerdotes, que, en su oficio, están trabajando, y de manera seria.

Tampoco es del todo válido afirmar que sus acciones fueran «simbólicas», si bien, por supuesto, todo depende de cómo se entienda el concepto de «simbólico». Una ofrenda de comida a la imagen divina no es una pantomima o una farsa, como si existiera otra manera de alimentar al dios en cuestión, pero no se llevara a cabo. Los dioses egipcios comían aceptando las ofrendas de alimentos, lo que no quiere decir que estas no fueran simbólicas en el sentido de «significativas», pero su «significado» surgía del efecto real –causal– que surtía tal acto, pues el dios quedaba saciado. La esencia de la idolatría es que propicia *interacciones reales y físicas* entre las personas y las deidades. Pensarlas como «simbólicas» es errar el blanco. Se pueden utilizar imágenes en la veneración religiosa de manera no idólatra, como ayudas a la piedad, no canales físicos de acceso a la divinidad. Se supone que el uso cristiano de imágenes religiosas pertenece a esta categoría, aunque, en la práctica, su naturaleza es idólatra *de facto,* por mucho que no se admita. Solo podemos distinguir entre los usos idólatras y no idólatras porque los primeros destacan por no ser «simbólicos» en absoluto, mientras que los segundos sí lo son. Las ceremonias egipcias se clasifican con total seguridad en la categoría de prácticas idólatras, pues no son actos simbólicos, sino oficios reales y prácticos brindados a otros sociales divinos bajo forma de imágenes.

De todas formas, el engarzado de estos ídolos en las rutinas estructuradas de la vida cotidiana solo nos proporciona una respuesta parcial al problema de la idolatría. Otras características de la situación parecen indicarnos que también operan otros factores que la noción de agencia puramente «externalista»

no basta para explicar. Por ejemplo, como se anotó anteriormente, esta noción no establece condición alguna con respecto de la forma física o visual del objeto índice que se trata como agente. De hecho, los ídolos egipcios representaban de manera muy realista la apariencia externa de seres humanos. La teoría externalista de la agencia no logra diferenciar entre los ídolos «icónicos» como estos, y los «anicónicos» como las piedras o los trozos de madera llamados *baitulia*[42] que adoraban los griegos (como representación de Afrodita, Zeus, etc.) antes de que pasaran a venerar las esculturas de sus dioses y que también coexistieron con estas. La indiferencia ante las propiedades icónicas de los ídolos es un punto a favor de la teoría «externalista», en cierto sentido. A menos que la agencia fuera una cualidad que se confiriera a las imágenes totalmente desde el exterior, desvinculada de su sustancia o forma físicas, resulta difícil concebir cómo podría ser posible adorar ídolos icónicos como las piedras y los trozos de madera, razón por la que la teoría externalista ha de ser acertada, al menos, en parte, pero tampoco puede ser completamente correcta; de lo contrario, no se podría explicar el ímpetu por «moldear» el ídolo, no solo tratándolo como un agente, sino haciéndolo parecerse a un «prototipo» o causando que comparta algunas características suyas. En este punto se ha de introducir otra teoría de la agencia: el enfoque «internalista» o del homúnculo. Si bien puede ser verdad que la agencia de los ídolos se deriva, en parte, de la manera en que se insertan en la textura relacional de la práctica y el lenguaje sociales «externos», el centro no yace en absoluto en su agencia «pasiva». De hecho, los ídolos presentaban un marcado carácter icónico, y, además, la anterior descripción –de Baikie, que se basa directamente en Herodoto– hace mucho hincapié en sus «ojos con incrustaciones». En el próximo apartado describiré en detalle la consagración de los ídolos contemporáneos, cuyo elemento crucial consiste en animar a las imágenes al proveerles de ojos, que, de todos los orificios corporales, son los que significan «interioridad» –o sea, la posesión de mente e intenciones– de manera más inmediata (léase el análisis anterior del *darshan*). La especial atención que se preste a los ojos de los ídolos no procede de la necesidad de representar el cuerpo de manera realista, sino de representarlo de tal modo, que se infiera que el cuerpo es *solo* el recipiente físico que aloja una entidad mucho más importante, la mente.

Así, es de igual relevancia señalar que se consigue animar a los ídolos, a la vez, por una vía muy distinta. La descripción anterior enfatiza, además de la forma realista de la imagen, el entorno que la rodea, extraordinario y abrumador. Con la salvedad de cuando los sacerdotes oficiaban sus ofrendas, los ídolos se guardaban en una caja o arca, que, a su vez, reposaba en el santuario más

42 N. del T.: Las *baitulia* eran piedras meteoríticas que se adoraban en la Antigua Grecia. Tal vez el autor se refiriera más exactamente a las *xoana*, que sí son esculturas de madera también destinadas a la veneración

oscuro y central del vasto complejo que conformaba el templo y que se componía de numerosos santuarios menores, capillas, patios, barracas, talleres, etc. Si nos situamos no en la cámara más interior, sino afuera, en el patio, con los adoradores ordinarios –que rara vez o nunca veían por sí mismos a los ídolos–, podemos imaginar fácilmente que las imágenes sagradas, que yacen encerradas en el templo, representan la «mente» y la interioridad no solo a causa de parecerse físicamente al cuerpo humano, sino al convertirse en la «psique» que anima el enorme complejo, tan ajetreado como asombroso. La «mente» es a la persona como homúnculo interior lo que los ídolos son al templo. Las imágenes, incluso las de carácter muy representativo, se presentan en toda ocasión en un espacio sagrado –templo, santuario, arca, etc.– que intensifica su interioridad, su aislamiento y su (relativa) inaccesibilidad, así como su majestuosidad. La separación del ídolo produce el efecto automático de motivar la abducción de agencia sobre la base de esta ecuación:

Ídolo : templo :: mente : cuerpo.

Este reflejo nos hace relativizar el contraste entre los conceptos externos e internos de la agencia, la inteligencia, etc., con los que di inicio a este apartado. Es evidente que los homúnculos, el enfoque de la «persona interior» con respecto de la agencia, reduplica el vínculo que siempre existe entre la persona y la textura de relaciones externas, pero esta vez en la dimensión interior, dentro del cuerpo. Esta imagen deriva en el problema del «homúnculo dentro del homúnculo» que socava la teoría, según sus críticos, pero también reporta cierta ventaja en la medida en que el problema tiende a difuminar la frontera entre la animación «inducida» –que se impone al ídolo desde el exterior al engarzarlo en la práctica, el lenguaje, las relaciones sociales y las rutinas– y la agencia «interna» que se supone que el ídolo posee como una «mente» encapsulada en el cuerpo. De la misma manera en que afuera el ídolo es el centro de un complejo concéntrico de relaciones entre personas, adentro se puede ver como un complejo concéntrico de relaciones entre personas «interiores» –el caos de homúnculos– que lo componen. A continuación, revisemos un ejemplo que ilustra esta cuestión de modo muy gráfico.

7.11. Los ídolos concéntricos y la personalidad fractal

Para mostrar la animación del ídolo por medio de la coherencia entre el contexto relacional externo en el que se enmarca el ídolo, y la trama interna de relaciones entre la mente y el cuerpo (como vínculo entre las «personas» interior y exterior), consideremos el ejemplo polinesio de la figura 7.11/1, una estatuilla de Rurutu, de las islas Australes, que ha permanecido en Londres desde 1822 y que se puede observar en el Museum of Mankind. Podría decirse

que la figura, que originalmente se llamaba A'a, pero que con mayor frecuencia se identifica como Tangaroa, es el ejemplo más exquisito de escultura polinesia que queda hoy en día. Los misioneros condenaron a la hoguera casi todos los ídolos rurutenses, pero esta pieza se preservó, al principio, para fomentar las suscripciones a la London Missionary Society, que así se podría permitir continuar destruyendo otras esculturas, sin duda tan valiosas como aquella, en otros lugares.

La cualidad más impactante de la estatuilla en cuestión es la manera en que las características del dios están representadas en unas figuritas que repiten, en miniatura, la forma total de la deidad. Sobre la superficie del dios principal brotan muchos otros dioses pequeños. Matemáticamente, es una estructura similar a los «fractales», figuras que se caracterizan por la *autosimilitud* en escalas distintas de magnificación o de minimización. Asimismo, además de ser un dios compuesto de muchos dioses, el A'a es también una caja o arca. Tiene una cavidad interior con una tapa en la parte trasera y, originalmente, contenía veinticuatro o más imágenes de menor tamaño que representaban a dioses rurutenses que se retiraron y destruyeron en 1822. ¿Quién sabe si las deidades alojadas en su interior también eran huecas? Yo opino que no, pero, si bien nosotros pensamos que el contenedor es menos importante que los contenidos, el A'a, aun siendo una caja, es la imagen principal de la deidad de Rurutu, que abarca y subordina a todos los dioses que brotan de su superficie y que una vez habitaban en su interior. De acuerdo con las tradiciones rurutenses contemporáneas, esas divinidades exteriores se correspondían con las unidades de parentesco o clanes que componían la sociedad de Rurutu como un todo.[43] Muchas otras estatuas importantes de la Polinesia representan la personalidad en forma de genealogía, como por ejemplo el «dios vara» de las islas Cook que muestra la figura 7.11/2.

43 Sin embargo, resulta curioso que los rurutenses actuales, según el etnógrafo Alain Babadzan, cuentan una teoría muy distinta sobre los dioses que saben que tiempo atrás ocupaban el interior del A'a. Dicen los ancianos que había tres dioses dentro del A'a en el momento de su elaboración. Lo creó un Héroe llamado Amaiterai después de visitar cierto lugar, nada menos que Londres, lugar donde actualmente descansa el A'a. Amaiterai llegó a la ciudad en una especie de periplo caballeresco que le fue impuesto para ganarse la mano de la hija adoptiva del Rey de Rurutu, quien se había prometido con su hermano. En Londres el Héroe se encontró con el Dios de la Sabiduría –que más tarde fue el Dios que trajeron los misioneros cristianos– cuya imagen replicó con la forma del famoso A'a. Los dioses de su interior eran tres deidades polinesias que se originaron en Londres: Room-etua-ore, también llamado Te Atua Metua o Dios Padre; Aura-rolteata, Te Atua tamaiti o Dios Hijo; y Te atua aiteroa, Te Atua Varua Maitai o Espíritu Santo. En otras palabras, el A'a es el tabernáculo por el que Rurutu conoció la Santa Trinidad, a causa de la agencia de un héroe, mucho antes de la llegada de los misionarios. El A'a se halla en Londres, pero está presente en Rurutu bajo la forma de la religión cristiana.

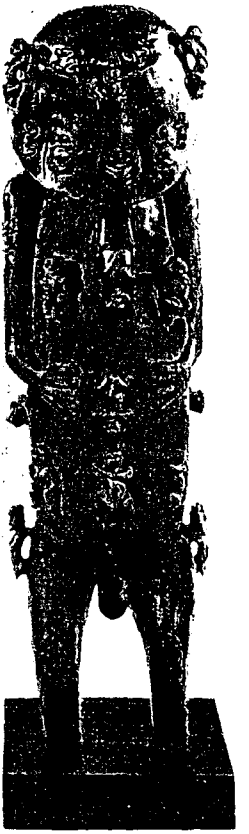


Fig. 7.11/1. El dios fractal: A'a de Rurutu. Fuente: British Museum, MM 011977.

Fig. 7.11/2. La personalidad genealógica objetivada: dios vara de las islas Cook. Fuente: Museum of Archaeology and Anthropology, Cambridge, Z 6099.

La característica más destacada del A'a es la manera tan explícita en que a imagen de un dios «singular» representa la divinidad como un conjunto de elaciones entre homúnculos –literales–. De este modo, el A'a obvia la dialéc-ica entre el uno y los muchos, y también entre adentro y afuera. La superficie le la imagen se compone de réplicas amalgamadas de sí misma o, en otras alabras, una sucesión de protuberancias incipientes. En el interior sus compo-

nentes son él mismo replicado a escala menor dentro de su propio vacío, por lo que representa tanto la personalidad como agregado de relaciones externas –el resultado de la genealogía que se extiende en el tiempo y el espacio– y, al mismo tiempo, como posesión de una persona interior, un homúnculo o, en este caso, un conjunto de ellos. No podemos individuar el A'a de la misma manera en que solemos individuar a las personas identificando las fronteras de su persona con los límites espaciales de su cuerpo, pues estos no existen en el A'a. Es como una muñeca rusa y, al respecto, recuerda irresistiblemente a las líneas de *Peer Gynt* (Ibsen 1966: 191) en las que el héroe compara a su persona –moral y biográfica– con una cebolla, compuesta de una serie de capas concéntricas.

[¡E]res una cebolla,
y ahora te voy a descortezar!
Y no te lamentes, que de nada te sirve.
(Toma una cebolla y la va descortezando casco tras casco.)
Ésta es la telilla exterior, sucia y destrozada.
Éste es el que ha bregado con la vida y ha fracasado en ella.
Ésta es la piel de pasajero, delgada y tenue...;
su sabor tiene algo de Peer Gynt.
Ésta es el buscador de oro que he sido...
¡Afuera con él!
El jugo ha desaparecido, si lo tuvo alguna vez.
Esta corteza gruesa es la piel del cazador
de la bahía de Hudson.
Esta otra parece una corona;
le daremos sin más el pasaporte.
Ésta recuerda al investigador de antigüedades, pequeño;
pero recio; y ésta es el profeta, fresco y lleno de jugo;
hiede a mentiras, como se dice en la Escritura.
Esta telilla que se pega blandamente a los dedos
es el caballero que vivió en magnificencia y goces.
La que sigue parece que está enferma; tiene manchas negras;
lo negro lo mismo puede referirse a los negros que a los curas.
(Rompe varias de una vez.)
¡Pero esto no se acaba nunca! Siempre quedan nuevas capas.
¿No aparecerá nunca el núcleo?
(Arranca todos los cascos.)
He llegado hasta el final, y ved lo que he hallado:
cortezas y cortezas cada vez más pequeñas.
¡Qué bromas nos gasta la Naturaleza![44]

44 N. del T.: tomado de *Peer Gynt*. Trad. J. José Pérez Bances. Buenos Aires: Losada.

La cebolla de Peer Gynt también es un fractal, la misma forma concéntrica que aparece en el A'a. La idea de Ibsen, al utilizar esta imagen, es mostrar que no hay un fundamento último en la personalidad de Peer Gynt. Este se compone de capas de experiencia biográfica –relacional– adheridas unas a otras, estado del que, no obstante, Peer es el único responsable. Quizás no es una distancia tan abismal la que separa a Peer Gynt, atrapado en las aporías del materialismo y el individualismo del siglo XIX, del impulso teológico que motiva al A'a, representación del creador divino, la mente cuyo cuerpo es el mundo, compuesto de otros cuerpos, *ad infinitum*.

Esta idea toma una expresión contemporánea en los estudios sobre la personalidad en la Melanesia, con autores como Marilyn Strathern (1988; véase también A. Gell 1998) y Roy Wagner (1991), quien, en concreto, ha desarrollado el concepto de «personalidad fractal», destinada a superar las dialécticas típicamente «occidentales» entre el individuo –ego– y la sociedad, las partes y el todo, el singular y el plural. El concepto de genealogía, que se expresa de manera tan señalada en nuestros dos ejemplos polinesios –ambos ídolos, por supuesto–, es el tropo crucial para hacer singular la pluralidad, y plural la singularidad. Todo individuo es «múltiple» en la medida en que es el precipitado de una multitud de relaciones genealógicas que se manifiestan en su persona de una en una. Al mismo tiempo, un conjunto de personas, como un linaje o una tribu, es «una persona» a causa de configurar una sola genealogía. Ahora el ancestro original no se plasma como un cuerpo único, sino en los muchos en los que se ha transformado. Wagner escribe al respecto:

> Una persona fractal nunca es una unidad que está con relación a un agregado, ni un agregado con relación a una unidad, sino siempre una entidad en la que está implícita una relación integral. Quizás la ilustración más concreta de relación integral procede de la noción generalizada de reproducción y genealogía. Las personas existen en reproducción, pues otro las «trae» como parte suya y, a la vez, ellas «traen» o engendran a otros al convertirse en sus «factores» genealógicos o reproductivos. Así, una genealogía es un encadenamiento de gente, pues, en efecto, se considera que los individuos «brotan» los unos de los otros en una rápida representación cinemática de la vida humana. La persona como ser humano y como linaje o clan son divisiones o identificaciones arbitrarias de tal encadenamiento, proyecciones diferentes de su fractalidad. Sin embargo, el encadenamiento como reproducción física es, en sí mismo, una de las muchas manifestaciones de la relación integral, que también aparece, por ejemplo, en el lugar común del lenguaje compartido (1991: 163).

Desde el punto de vista antropológico, si acaso no filosófico, la solución al conflicto entre la noción externa de agencia, que se deriva de la introducción en el entorno social, y la teoría «internalista», que procede de un ego interior y subjetivo, se ha de buscar en este «encadenamiento», la congruencia estructural entre el yo interior, que es relacional, y el exterior, que también se basa en

relaciones, pero en una escala más amplia. La «teoría genealógica de la mente», que desarrolla, sobre todo, M. Strathern (1988), parece que se expresa perfectamente bajo la forma del A'a.

No obstante, ni esta obra de arte ni sus congéneres polinesios son únicas. De hecho, la posesión de «espacios interiores significativos» es una característica muy común de las esculturas con fines religiosos, más allá de la simple representación. En la Antigua Grecia ya se fabricaban imágenes que, como el A'a, se abren y revelan dentro de sí otras imágenes, estructura que proporcionó a Alcibíades un símil para su mentor, Sócrates (según narra Platón en *El banquete*, 210).

> Para hacer el elogio de Sócrates, amigos míos, me valdré de comparaciones. Sócrates creerá quizá que yo intento hacer reír, pero mis imágenes tendrán por objeto la verdad y no la burla. Por lo pronto, digo que Sócrates se parece a esos silenos que se ven expuestos en los talleres de los estatuarios, y que los artistas representan con una flauta o caramillo en la mano. Si separáis las dos piezas de que se componen estas estatuas, encontraréis en el interior la imagen de alguna divinidad. Digo más, digo que Sócrates se parece más particularmente al sátiro Marsias [a quien Apolo desolló].[45]

En este caso, el contraste se encuentra entre el exterior feo –cuerpo– y el interior divino –mente– de Sócrates, imagen que también se desarrolló en el arte religioso cristiano, aunque con implicaciones teológicas diferentes. En la Edad Media se esculpían unas estatuas sagradas llamadas *vierges ouvrantes* o 'vírgenes abrideras', de las cuales pocas han sobrevivido, quizás porque incitaban poderosamente a la idolatría, como muestra el siguiente pasaje de la obra de Camille. De «nuestra Señora de Boulton», que solía estar en la capilla de la catedral de Durham antes de la Reforma anglicana, dice lo siguiente:

> [Era] una maravillosa y bella imagen viva de Nuestra Señora, llamada señora de Boulton, una imagen que se podía abrir con un mecanismo [con dos hojas] desde los pechos hasta abajo. Y dentro de dicha imagen estaba labrada y pintada una imagen de nuestro Salvador, maravillosa y finamente dorada, que levanta sus manos sosteniendo entre éstas un bello y gran Crucifijo de Cristo, todo de oro; el crucifijo se extraía cada Viernes Santo y todos los que entraban a esa iglesia ese día se postraban ante él. Y ese día importante en el que se abría dicha imagen, todo el mundo podía ver pintado dentro de ella al Padre, al Hijo y al Espíritu Santo, por muy curioso que parezca, finamente dorado (Camille 1989: 230-231).[46]

Camille nos ofrece un ejemplo alemán de tales «vírgenes abrideras» (figura 7.11/3) «Nuestra Señora de Bolton», que se relacionaba con el tipo más común de imagen sagrada para el cristianismo, el relicario, pues, además de ser una imagen de la Virgen, también servía como destinatario del crucifijo de oro

45 N. del T.: tomado de *Diálogos: Critón, Fedón, El banquete, Parménides*. Madrid: EDAF.
46 N. del T.: tomado de *El ídolo gótico*. Trad. J. J. Usabiaga Urkiola. Madrid: Akal.

que salía de procesión en Viernes Santo (en la India encontramos un paralelismo con esta clase de obras en la figura 7.11/4, que muestra a Hánuman, el dios mono, abriendo su pecho para descubrir a Rama y a Sita). Estas imágenes suscitaban la polémica aun cuando se las usaba comúnmente: Camille cita al teólogo Gerson, que en 1402 denunciaba las imágenes «carmelitas» que albergan a la Trinidad en su abdomen como si se hubiera encarnado en la Virgen María (1989: 232). Estas esculturas estaban tan animadas, que recordaban más a la nigromancia que a la religión. En apartados posteriores de su estudio, Camille señala que los bustos relicarios que contenían los huesos de santos podían convertirse en objeto de profundas sospechas por parte de las autoridades oficiales, sobre todo, los de plata y oro a los que los caballeros templarios rendían culto en ceremonias paganas, hecho por el cual acabaron aplastando a su orden en 1308 (ibíd.: 271-277). Otra variación de este tema son las famosas «cabezas parlantes» que cuentan que fabricó Roger Bacon (ibíd.: 246-247). Sin embargo, como ya hemos observado, la relación entre el arte religioso y la hechicería es muy profunda.

Fig. 7.11/3. «Virgen abridera».
Fuente: Camille 1989, página 124. Nuremberg Germanisches National Museum. Madera pintada. Altura: 126 cm.

Fig. 7.11/4. Paralelismo hindú a la «virgen abridera»: el dios mono Hánuman descubre a Rama y a Sita en su pecho.
Fuente: A. Mookerjee (1980), *Ritual Art of India* (Londres: Thames & Hudson), placa 80.
Escuela Kalighat, sur de Calcutta, c. 1850. Gouache sobre papel.

No se veía con tanto oprobio a relicarios más corrientes con forma humana, de los que existen muchos ejemplos conocidos, como los que ilustra y comenta Freedberg (1989: 92-95, figuras 30-32). El autor también resalta que en la Edad Media no se podía consagrar ninguna iglesia a menos que esta albergara reliquias sagradas. De la misma manera que la reliquia animaba su relicario y lo convertía en un objeto sacro –contenedor de una mente o, tal vez con mayor precisión, un alma–, la iglesia –la estructura– se transformaba toda ella en un «cuerpo» que necesitaba una reliquia para animarse. Normalmente se insertaban las reliquias en la estructura de una iglesia colocándolas en el interior de un retablo o en el propio altar, así como enterrándolas debajo de este.

Sin embargo, la práctica de introducir reliquias animadoras en las imágenes conduce a una nueva pregunta sobre la consagración: el proceso por el que una imagen religiosa pasa de ser una «simple» cosa manufacturada a un vehículo de poder, capaz de actuar intencionadamente y de responder a las intenciones de los fieles, aspecto de la idolatría que consideraremos en el siguiente apartado.

7.12. Los ritos de consagración

Actualmente, la veneración de imágenes o ídolos se practica más en el sur de Asia, entre los hindús y, de manera bastante más sutil, los budistas. En estas comunidades, todavía se producen muchas imágenes y se colocan en lugares sagrados, por lo que los antropólogos disponen de numerosas oportunidades para observar los ritos de consagración al detalle. En consecuencia, dirigiré la reflexión de este apartado basándome en tres famosos ejemplos del sur de Asia: la consagración del ídolo de Jagannath, en Puri (Eschmann *et al.* 1978); la explicación de Richard Gombrich (1966) sobre la instalación de una estatua de Buda en un monasterio cingalés; y, finalmente, el relato, elaborado por Michael Allen (1976), acerca de la consagración de la «imagen viviente» de la diosa Taleju –Durga– en Katmandú.

Las imágenes de Jagannath, los hermanos de este –Balabadhra y Subadhra– y su esposa Sudarsana, situadas en el templo de Puri (Odisha), se encuentran entre los ídolos más venerados de toda la India. Son antropomorfas, pero, desde un punto visual, se ve claramente que se trata de porciones cilíndricas de un árbol, vestidas y equipadas con pequeñas extremidades superiores y ojos enormes. Si bien su diseño se remonta a la antigüedad, físicamente no son imágenes viejas, pues se las tiene que renovar cada doce años, como mucho diecinueve, durante una ceremonia llamada *navakalevara,* descrita por Eschmann (con la contribución de G. C. Tripathi) en su obra sobre la historia y las afinidades «tribales» de la religión de Jagannath en Puri. No pongo en duda tales afinidades, pues yo mismo trabajé en la misma región de la India –el distrito de Bastar, que colinda con las zonas montañosas de Odisha al oeste entre los muria gondi, cuyas imágenes divinas eran postes de madera anicónicos que, a pesar de que no presentaban extremidades ni ojos, se asemejaban poderosamente a los ídolos de Jagannath, si bien a una escala más reducida (A. Gell 1978; véase también S. Gell 1992).

El relato de Tripathi sobre la *navakalevara* es un ejercicio de descripción etnográfica en primera persona que, desafortunadamente, no puedo resumir de manera alguna. La ceremonia de renovación cuenta con las siguientes cinco fases:

1. Encontrar la *daru* o madera sagrada con las características adecuadas y traerla al templo, lo que conlleva realizar un sacrificio para alejar a los malos espíritus, etc., y para santificar el árbol antes de talarlo.
2. Tallar la estructura de las imágenes en la madera.
3. Consagrarlas confiriéndoles la «sustancia vital» o *brahmapadartha*.
4. Enterrar las figuras viejas, y celebrar el funeral y los ritos purificatorios de los daitas –sirvientes del templo, de casta inferior–.
5. Brindar a las imágenes su forma final al envolverlas con varias telas, etc., y pintarlas (Eschmann *et al.* 1978: 230).

He omitido dos fases en este proceso, excepto para mencionar que la eficacia de las imágenes depende, en principio, de que la localización y la forma del árbol *daru* sean auspiciosas (debe crecer junto a una fuente de agua; estar rodeado de tres montañas; tener la corteza oscura y «roja», el tronco derecho, cuatro ramas; etc.). Muchas ceremonias acompañan las labores de talar, transportar y labrar la madera. Las imágenes las fabrican los sirvientes del templo, que proceden de una casta inferior, pero poseen un alto privilegio ritual: los daitas, ex componentes de tribus que son los únicos que poseen el conocimiento con que elaborar la imagen de madera de acuerdo con unas reglas precisas. Las claves de su trabajo las guardan en secreto aun ante los brahmanes, y entre ellas se encuentra la naturaleza real de la «sustancia vital» o *brahmapadartha* de las imágenes.

El proceso de consagración comienza a la vez que el tallado de los ídolos, dirigido, en primer lugar, por los sacerdotes. Como las imágenes todavía están en plena elaboración, los brahmanes dedican todos sus esfuerzos a consagrar un trozo separado de madera *daru*, que, una vez dividido en cuatro porciones, se convierte en las «tapas» con las que se cubren las cavidades de las imágenes acabadas que contienen la «sustancia vital». El trozo de madera se protege con ofrendas a los espíritus malignos, tras lo que se baña y purifica con extremo cuidado, y luego se deja reposar sobre un lecho ritual. A continuación, el espíritu del dios Narasimha (Jagannath es tanto una forma suya como de Krishna) se introduce en la madera al recitar mantras en cada una de sus partes, que equivalen a las partes de un cuerpo, durante varios días, en una invocación que se conoce como *nyasadaru*. Entonces, la madera *daru* que ha recibido el ritual (y, por metonimia, los trozos más grandes de ese mismo material que se encuentran en las fases finales del moldeado que las convertirá en imágenes en el taller de los daitas) ya posee, desde un punto de vista espiritual, su propia vida, carne, sangre, órganos sensoriales, etc., por lo que ya se puede cortar en las cuatro piezas que harán de tapa en sendos ídolos.

Sin embargo, no son los brahmanes quienes conducen la ceremonia principal, sino los daitas, quienes toman las imágenes «viejas» del templo y les retiran las múltiples capas de tela impregnada de resina que las atan. Entonces pueden abrir sus compartimentos interiores, donde se oculta la «sustancia vital».

Este privilegio recuerda el «intercambio de plumas» que sigue a la decorticación del *to'o* tahitiano (apartado 7.6). El mana del Jagannath se extiende por medio de sus restos, partes del cuerpo, *jutha* –sobras–, etc. Casualmente, lo mismo ocurre en el ejemplo de Egipto comentado en el apartado 7.10. Cada vez que se renovaban las prendas de los ídolos, las prendas antiguas se distribuían entre personas de elevada posición, quienes encargaban que los envolvieran con ellas durante su momificación. Mientras que en la Polinesia y la India, los restos de telas o plumas que dejaba el dios se destinaban a ayudar a los vivos, en Egipto beneficiaban a los muertos en el más allá (Tripathi en Eschmann *et al.* 1978: 260).

Nadie menos los daitas sabe de verdad en qué consiste el *brahmapadartha* o de qué materia se compone. Puede que sea una reliquia, un trozo de un Jagannath de madera que, al parecer, incineraron (si bien no del todo) los iconoclastas musulmanes a las órdenes de Kala Pahada en 1568. En opinión de los brahmanes, se trata de una *salagrama,* una piedra sagrada, generalmente, un guijarro oval recogido del río que procede del Himalaya y que contiene fósiles de amonitas o huecos (véase figura 7.12/1, tomada de Mookerjee y Khanna 1977).

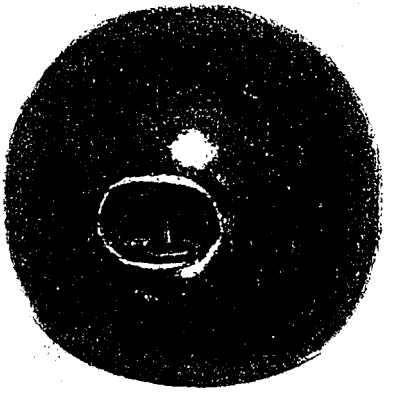


Fig. 7.12/1. La «semilla del mundo»: *salagrama*. Fuente: Mookerjee y Khanna 1977.

En siguiente lugar, los daitas celebran los ritos funerarios de las imágenes fallecidas que han perdido su sustancia vital. Las lloran y se lamentan por ellas

mientras, durante diez días, respetan ciertas restricciones para evitar contaminarse de los cadáveres. Sin embargo, también se benefician del proceso, ya que se les permite conservar las prendas de las imágenes viejas, de las que hacen tiras para vendérselas a los peregrinos y que les confieren protección y buena suerte.[47]

Finalmente, llega la última fase de la consagración. Otra casta que sirve al templo, los kayasthas –una forma menor de los brahmanes–, envuelve a las imágenes, que hasta ahora han sido solo «esqueletos» de madera, con su «carne», es decir, las telas y la pintura. En primer lugar, se «lavan» los «huesos» con aceite de alcanfor, con lo que se les brinda una «médula ósea». Luego, alrededor se les ata unos largos hilos de color rojo que representan los «vasos sanguíneos», tras los que se les añaden varias tiras de tela roja –la carne– impregnadas de resina –la sangre– y almidón –la grasa, el semen–, hasta que las imágenes empiezan a adoptar su forma final, tras lo que obtienen su carne con los envoltorios exteriores.

En último lugar, unos hábiles artesanos expertos en este arte *(chitakara)* pintan las imágenes. El acto con que culmina la consagración es pintar las pupilas de sus inmensos ojos, llevado a cabo por los propios brahmanes, que mientras tanto no dejan de recitar mantras védicos. Tras dar la pincelada final, los sacerdotes asean cada imagen para purificarlas del contacto que han tenido con las castas bajas de carpinteros, pintores, etc. Esta operación no se realiza bañándolas directamente, sino aseando el reflejo de las imágenes. Este se proyecta sobre unos grandes espejos de bronce que se reservan para ello. A continuación, se exhiben las imágenes nuevas en procesión y se colocan en el lugar correspondiente del templo con gran pompa y ceremonia (Tripathi, ibíd.: 262-264).

Especialmente nos interesan dos aspectos determinados de estos apasionantes rituales. Resulta evidente que la consagración sigue dos estrategias paralelas de manera simultánea; en primer lugar, la de los daitas, que se enfoca, en concreto, en colocar la sustancia vital *dentro* del vacío de la imagen; y, en segundo lugar, la de los brahmanes, que opera en la dirección inversa, apostrofando mantras animadores al trozo de madera representativo (fase del *nyasadaru*) y dando la última pincelada de pintura. En otras palabras, podría decirse que el procedimiento de los daitas es de adentro afuera, mientras que el de los brahmanes es de afuera adentro; ambos son necesarios y se complementan recíprocamente.

47. Este privilegio recuerda el «intercambio de plumas» que sigue a la decorticación del *to'o* tahitiano (apartado 7.6). El *mana* del Jagannath se extiende por medio de sus restos, partes del cuerpo, *jutha* –sobras–, etc. Curiosamente, lo mismo ocurre en el ejemplo de Egipto comentado en el apartado 7.10. Cada vez que se renovaban las prendas de los ídolos, las prendas antiguas se distribuían entre personas de elevada posición, quienes eran argaban que los envolvieran con ellas durante su momificación. Mientras que en la Polinesia y la India, los restos de telas o plumas que dejaba el dios se destinaban a ayudar a los vivos, en Egipto beneficiaban a los muertos en el más allá.

Quizás el procedimiento de los daitas sea el más primitivo, pues busca establecer una analogía física entre tener un «alma» y poseer un vacío interior habitado por un homúnculo. Además, es «genealógico» porque forja un vínculo de parentesco entre las imágenes antiguas y las nuevas al transmitir una sustancia de una «generación» de imágenes a otra. Generalmente, la estrategia de los brahmanes es más abstracta; en vez de moldear la imagen, le hablan con mantras, de manera que la animan con el «poder mágico de las palabras» (Tambiah 1985). Fácilmente vemos que las dos estrategias se corresponden exactamente a las dos corrientes que identificamos antes en la filosofía de la mente y la agencia. El procedimiento de los daitas es «internalista», mientras que el de los brahmanes es «externalistas», pero incurriríamos en error si supusiéramos que los dos son independientes el uno del otro. Al fin y al cabo, los brahmanes aceptan la estrategia internalista a punto tal, que su último acto es modificar físicamente la imagen, ya no apostrofarla simplemente. La pintura de las pupilas es una acción mimética e icónica. Aunque los ojos de las imágenes no son transparentes en realidad, las pupilas, en cualquier caso, nunca son «cosas», sino *agujeros,* orificios por los que se accede al interior oculto donde reside la «mente». La superficie de un ídolo no es una barrera impermeable, sino un medio para llegar a este espacio interno esencial.

De hecho, las imágenes de Jagannath y sus compañeros son un conjunto de «capas» como la cebolla de Peer Gynt; en última instancia, esto significa que *nunca se puede alcanzar el centro definitivo.* La piel –relevante– más externa de los ídolos se compone del propio templo de Puri –que, por supuesto, es un microcosmos en sí mismo–, rebosante de palabras y olores sagrados; son pieles verbales y olfativas (Anzieu 1989: 59). Los ídolos residen en el centro de este microcosmos reverberante y lo animan; a su vez, a ellos los anima el incesante flujo de verbos sagrados. Al avanzar hacia el centro, nos acercamos a las imágenes a través de la «piel social», la multitud de peregrinos, sirvientes y sacerdotes, con cuya veneración se anima a los ídolos, el blanco de todas las miradas en esta gran asamblea de almas. Las propias imágenes se hallan enclaustradas en el centro, rodeadas por altares y adornadas de una infinitud de flores y joyas, mientras presiden sobre la fortuna de ofrendas apiladas, pieles externas bajo la forma de *posesiones.* No podemos acercarnos demasiado ni tocarlos, así que solo podemos progresar en nuestro viaje al centro usando nuestra imaginación. Percibimos la piel visible, que, sin embargo, es solo una envoltura exterior, compuesta de numerosas capas de piel, grasa, semen, sangre, hueso y médula. Podemos penetrar en ellas, de una en una, o entrar directamente a sus cuerpos mirando en sus enormes ojos, pero ¿qué yace ahí, oculto tras esos puntos de tinta? Dentro se encuentra una cavidad primordial, una piel interior; y en ella, una suerte de presencia animadora. En teoría, sabemos que, de hecho, el vacío contiene un cofre, otra piel todavía más interna. ¿Qué guardará? Quizás ni el

hombre que la guardó ahí conozca la respuesta; en efecto, nunca ha visto su contenido. Creemos que debe de haber una *salagrama,* una piedra sagrada, una semilla del mundo. En ese caso, ¿qué hay en ella? La propia *salagrama* posee un interior, y agujeros que llevan a este (figura 7.12/1). Debemos ingresar en tales orificios, pero ¿qué hallaremos después? Quién sabe; ¿acaso importa? A estas alturas, es evidente que animar la imagen no es cuestión de encontrar el «centro sagrado», en absoluto. Lo crucial es solo la reduplicación de las pieles, afuera hacia el macrocosmos y adentro hacia el microcosmos, y el que todas ellas son homólogas estructuralmente. No existe una «superficie» ni un «interior» definitivos, sino solo un canal interminable que conecta adentro y afuera. Es aquí, en este camino de dos sentidos, donde se resuelve el misterio de la animación.

La consagración de imágenes de Buda en Sri Lanka, descrita por R. Gombrich (1966; léanse los comentarios de Freedberg 1989: 84-87, 95), sigue un patrón similar, aunque reducido. En principio, los budistas, sobre todo, los monjes, no adoran a ídolos, pero mostrar respeto a las estatuas de Buda haciendo ofrendas y realizando gestos de sumisión es una vía –si bien no muy importante– para adquirir méritos y asegurar un buen renacimiento. Una vez más, se demuestra que las imágenes de Buda, si acaso llegan a tener importancia religiosa alguna, también son relicarios. Dentro de ellas se depositan porciones diminutas de los restos corpóreos de Buda para hacerlas eficaces. Sin embargo, esto no las consagra, de acuerdo con R. Gombrich. Solamente las puede consagrar el artesano que pinta los ojos de las imágenes durante un ritual especial llamado *netra pinkama,* la «ceremonia de los ojos» (1966: 25).

El ritual presenta unos contrastes interesantes con respecto de la consagración de las imágenes de Jagannath, así como muchos puntos en común. La relación entre brahmanes y daitas se invierte, en parte, con la división ritual de labores que tiene lugar en las ceremonias cingalesas de consagración budista. En Puri, es el daita quien anima el ídolo al introducirle la «sustancia vital», y el brahmán quien pinta los ojos. Por el contrario, en Sri Lanka, el monje o abad coloca la réliquia dentro de la estatua, y el artesano lego pinta los ojos. Se trata de un reflejo preciso de la diferencia entre el Buda –ser humano fallecido con características moralmente sobrenaturales– y los dioses hindúes, entidades no humanas inmortales. Una estatua de Buda celebra la posibilidad de una «buena muerte», y los monjes son individuos medio muertos que aspiran a tal estado. En consecuencia, resulta apropiado que se asigne el trato de las reliquias, que son partes de un cadáver, a los monjes, que están semimuertos y que, por supuesto, siempre presiden los funerales (no los nacimientos ni las bodas) en países budistas como Sri Lanka (o Tailandia; véase Tambiah 1985). En cierto sentido, la función de la reliquia es asemejar la estatua a Buda, al imbuirlo de «muerte» introduciéndole una «sustancia mortal», en lo paradójico que es que el estado de budeidad significa la muerte en vida. Sin embargo, se puede ver

que este proceso difícilmente «anima» a la imagen. Gombrich comprende el ritual como la vía por la que se «legitima» la estatua como imagen de Buda para que no surja a ojos de los monjes el menor atisbo de idolatría. Para los legos, la situación es distinta. Buda sí es un dios verdadero, y, al acercarse a su estatua, el creyente, sumergido en la vida y el pecado, busca consuelo personal comulgando con la presencia viva de Buda, transmitida por medio de sus ojos (léanse apartados anteriores sobre el equivalente hindú de esta forma de veneración, el *darshan*). Como solo los creyentes no ordenados son lo bastante «supersticiosos» para realizar tales veneraciones que la teología budista rechaza, es sobre el artesano lego sobre quien descansa la tarea de animar la imagen de Buda.

> Quienes participan en la ceremonia la consideran muy peligrosa, y está rodeada de tabús. La lleva a cabo el artesano que esculpió la estatua, tras varias horas de ceremonias para asegurar que ningún mal lo atacará. Este, que es el objeto de todos los rituales cingaleses de curación, no está definido con precisión, pero se sufre por cometer errores durante un ritual, violar tabús o, si no, atraer la atención malévola de una entidad sobrenatural, que suele transmitir el mal con la mirada *(bālma)*. El artesano pinta los ojos en un momento auspicioso y se queda en el templo enclaustrado, solo con sus colegas de profesión, mientras todos los demás se alejan hasta de la puerta exterior. Además, el artesano no se atreve a mirar la estatua a la cara, sino que le da la espalda y pinta de lado o sobre el hombre mientras se guía con un espejo, que refleja la mirada de la imagen a la que está dando vida. En cuanto ha acabado de pintar, sus propios ojos son peligrosos. Entonces, se los tapan, lo sacan del templo, y solamente le quitan la venda cuando puede depositar su primera mirada en algo que luego destruye simbólicamente de un espadazo (R. Gombrich 1966: 24-25).

El objeto de su mirada puede ser un animal, como un toro, pero también se puede sustituir con un tarro o un árbol que exude savia. El detalle del espejo remite a las superficies de bronce que usaban los brahmanes de Puri para «bañar» las imágenes vertiendo agua sobre sus reflejos. Sin embargo, estos no tienen miedo de mirar directamente a los ídolos mientras les pintan los ojos. A diferencia de los de Jagannath, cuando se abren por primera vez los ojos de Buda, estos infligen la muerte sobre la misma persona que los abre (un caso de artista A ⟶ artista P, fórmula explicada en el apartado 3.11). En consecuencia, el artesano debe sacrificar a alguna criatura para no perder la vida. Este proceso se aleja mucho de la teología budista, y, en tiempos antiguos, el artesano se vestía como un «rey» mientras realizaba la ceremonia, es decir, como la negación de un monje, una figura violenta y mundana que, al renunciar a la virtud religiosa, brinda a los demás –monjes, creyentes, etc.– la oportunidad de alcanzarla.

Cuando Freedberg (1989: 95) comenta el trabajo de Richard Gombrich en su magnífico tratado sobre la recepción de imágenes de distintos tipos –entre ellos, religiosos–, plantea una pregunta muy básica. ¿Los ídolos como estos son

hombre que la guardó ahí conozca la respuesta; en efecto, nunca ha visto su contenido. Creemos que debe de haber una *salagrama*, una piedra sagrada, una semilla del mundo. En ese caso, ¿qué hay en ella? La propia *salagrama* posee un interior, y agujeros que llevan a este (figura 7.12/1). Debemos ingresar en tales orificios, pero ¿qué hallaremos después? Quién sabe; ¿acaso importa? A estas alturas, es evidente que animar la imagen no es cuestión de encontrar el «centro sagrado», en absoluto. Lo crucial es solo la reduplicación de las pieles, afuera hacia el macrocosmos y adentro hacia el microcosmos, y el que todas ellas son homólogas estructuralmente. No existe una «superficie» ni un «interior» definitivos, sino solo un canal interminable que conecta adentro y afuera. Es aquí, en este camino de dos sentido, donde se resuelve el misterio de la animación.

La consagración de imágenes de Buda en Sri Lanka, descrita por R. Gombrich (1966; léanse los comentarios de Freedberg 1989: 84-87, 95), sigue un patrón similar, aunque reducido. En principio, los budistas, sobre todo, los monjes, no adoran a ídolos, pero mostrar respeto a las estatuas de Buda haciendo ofrendas y realizando gestos de sumisión es una vía –si bien no muy importante– para adquirir méritos y asegurar un buen renacimiento. Una vez más, se demuestra que las imágenes de Buda, si acaso llegan a tener importancia religiosa alguna, también son relicarios. Dentro de ellas se depositan porciones diminutas de los restos corpóreos de Buda para hacerlas eficaces. Sin embargo, esto no las consagra, de acuerdo con R. Gombrich. Solamente las puede consagrar el artesano que pinta los ojos de las imágenes durante un ritual especial llamado *netra pinkama*, la «ceremonia de los ojos» (1966: 25).

El ritual presenta unos contrastes interesantes con respecto de la consagración de las imágenes de Jagannath, así como muchos puntos en común. La relación entre brahmanes y daitas se invierte, en parte, con la división ritual de labores que tiene lugar en las ceremonias cingalesas de consagración budista. En Puri, es el daita quien anima el ídolo al introducirle la «sustancia vital», y el brahmán quien pinta los ojos. Por el contrario, en Sri Lanka, el monje o abad coloca la reliquia dentro de la estatua, y el artesano lego pinta los ojos. Se trata de un reflejo preciso de la diferencia entre el Buda –ser humano fallecido con características moralmente sobrenaturales– y los dioses hindúes, entidades no humanas inmortales. Una estatua de Buda celebra la posibilidad de una «buena muerte», y los monjes son individuos medio muertos que aspiran a tal estado. En consecuencia, resulta apropiado que se asigne el trato de las reliquias, que son partes de un cadáver, a los monjes, que están semimuertos y que, por supuesto, siempre presiden los funerales (no los nacimientos ni las bodas) en países budistas como Sri Lanka (o Tailandia; véase Tambiah 1985). En cierto sentido, la función de la reliquia es asemejar la estatua a Buda, al imbuirlo de «muerte» introduciéndole una «sustancia mortal», en lo paradójico que es que el estado de budeidad significa la muerte en vida. Sin embargo, se puede ver

que este proceso difícilmente «anima» a la imagen. Gombrich comprende el ritual como la vía por la que se «legitima» la estatua como imagen de Buda para que no surja a ojos de los monjes el menor atisbo de idolatría. Para los legos, la situación es distinta. Buda sí es un dios verdadero, y, al acercarse a su estatua, el creyente, sumergido en la vida y el pecado, busca consuelo personal comulgando con la presencia viva de Buda, transmitida por medio de sus ojos (léanse apartados anteriores sobre el equivalente hindú de esta forma de veneración, el *darshan*). Como solo los creyentes no ordenados son lo bastante «supersticiosos» para realizar tales veneraciones que la teología budista rechaza, es sobre el artesano lego sobre quien descansa la tarea de animar la imagen de Buda.

> Quienes participan en la ceremonia la consideran muy peligrosa, y está rodeada de tabús. La lleva a cabo el artesano que esculpió la estatua, tras varias horas de ceremonias para asegurar que ningún mal lo atacará. Este, que es el objeto de todos los rituales cingaleses de curación, no está definido con precisión, pero se sufre por cometer errores durante un ritual, violar tabús o, si no, atraer la atención malévola de una entidad sobrenatural, que suele transmitir el mal con la mirada *(bālma)*. El artesano pinta los ojos en un momento auspicioso y se queda en el templo enclaustrado, solo con sus colegas de profesión, mientras todos los demás se alejan hasta de la puerta exterior. Además, el artesano no se atreve a mirar la estatua a la cara, sino que le da la espalda y pinta de lado o sobre el hombre mientras se guía con un espejo, que refleja la mirada de la imagen a la que está dando vida. En cuanto ha acabado de pintar, sus propios ojos son peligrosos. Entonces, se los tapan, lo sacan del templo, y solamente le quitan la venda cuando puede depositar su primera mirada en algo que luego destruye simbólicamente de un espadazo (R. Gombrich 1966: 24-25).

El objeto de su mirada puede ser un animal, como un toro, pero también se puede sustituir con un tarro o un árbol que exude savia. El detalle del espejo remite a las superficies de bronce que usaban los brahmanes de Puri para «bañar» las imágenes vertiendo agua sobre sus reflejos. Sin embargo, estos no tienen miedo de mirar directamente a los ídolos mientras les pintan los ojos. A diferencia de los de Jagannath, cuando se abren por primera vez los ojos de Buda, estos infligen la muerte sobre la misma persona que los abre (un caso de artista A ⟶ artista P, fórmula explicada en el apartado 3.11). En consecuencia, el artesano debe sacrificar a alguna criatura para no perder la vida. Este proceso se aleja mucho de la teología budista, y, en tiempos antiguos, el artesano se vestía como un «rey» mientras realizaba la ceremonia, es decir, como la negación de un monje, una figura violenta y mundana que, al renunciar a la virtud religiosa, brinda a los demás –monjes, creyentes, etc.– la oportunidad de alcanzarla.

Cuando Freedberg (1989: 95) comenta el trabajo de Richard Gombrich en su magnífico tratado sobre la recepción de imágenes de distintos tipos –entre ellos, religioso–, plantea una pregunta muy básica. ¿Los ídolos como estos son

poderosos y eficaces (desde un punto de vista religioso) porque las ceremonias de consagración les han otorgado cualidades ocultas relevantes, o porque, antes que todo, son imágenes y, por lo tanto, están vinculados a las deidades que representan por medio de la *mímesis*? Apoyándose en una cita de Gadamer, el autor asigna la primacía a la representación, arguyendo que las imágenes funcionan porque poseen funciones significantes intrínsecas que se pueden separar de la eficacia de los objetos religiosos, como las reliquias, que el arte no ha moldeado ni formado a semejanza de una persona, un dios, etc. Esta perspectiva resulta necesaria y, sin duda, apropiada para el historiador del arte, quien ha de distinguir el «poder de las imágenes» del de las simples cosas informes, por muy sagrados que sean los orígenes de estas últimas. Por el contrario, el antropólogo se encuentra en una posición un tanto diferente. Los «objetos similares a los seres humanos» con los que trata, principalmente, no son retratos, efigies, ídolos, etc., sino las propias personas. El hincapié que hace Freedberg en el papel central de la mímesis artística ha de enmarcarse, bajo la perspectiva antropológica, en el contexto en que quien «representa» a un ser humano o, en efecto, a una deidad suele ser con mayor frecuencia no una efigie, sino un actor humano que representa un papel. Puede que las iglesias estén abarrotadas de imágenes de Cristo, pero la representación principal de Cristo en la religión cristiana la lleva a cabo el cura, que, a semejanza de Jesús, celebra la misa y pronuncia sus palabras. Esto no quiere decir que descarte la pregunta de Freedberg, a la que volveré en el siguiente apartado, sino que, antes de concluir el tema de la consagración, resulta interesante comparar los dos procesos santificantes que hemos analizado con un tercero en el que el «índice» del dios no es una imagen esculpida de ningún tipo, sino un ser humano.

El *Kumaripuja* o culto a la diosa –sobre todo, de Durga– bajo la forma de una niña virgen está muy extendido en la India y reviste importancia especialmente en el sistema religioso del pueblo newar, en el valle de Katmandú, estudiado en detalle por Michael Allen (1976). En esta región habitan unas nueve o diez diosas vivientes, de las cuales la más importante es la que se asocia tradicionalmente con la casa real. La niña es una forma de la fiera diosa real Taleju, que, a su vez, es una forma de Durga, deidad iracunda y sensual del panteón hindú que cazó al demonio búfalo cabalgando sobre un león y blandiendo una espada. El análisis de Allen se centra en la paradoja de que una niña virgen represente a una diosa tan temible, pero lo que nos concierne es solo el mecanismo de su divinización.

El culto a las niñas vírgenes se puede diferenciar del tipo más común de posesión divina, o demoníaca, que se encuentra en la India. Cuando una deidad posee a una persona de esta forma, generalmente se produce un estado que, si bien es temporal, resulta en un éxtasis. El médium entra en un trance durante el que sirve de «caballo» para la deidad, hablando por ella y «jugan-

do» un tiempo (baila, se columpia, etc.; A. Gell 1978). Las *kumari* no viven trance alguno. Se trata de una posición semipermanente. Una vez santificada a los dos o tres años, la *kumari* es y sigue siendo una diosa encarnada hasta el momento de su desconsagración, que tiene lugar cuando se detectan ciertas «señales negativas»: en teoría, la caída de los dientes de leche; en la práctica, la menstruación. La *kumari* procede de una casta determinada, compuesta de budistas, asociada tradicionalmente a los monasterios de Katmandú que disolvió la actual dinastía. En términos de castas, la niña no es impura, pero sí se encuentra por fuera del sistema jerárquico hindú. La aspirante a *kumari* ha de ser lo bastante mayor para caminar y andar, ha de presentar un aspecto inmaculado, debe tener todos los dientes de leche, etc. Además, su horóscopo debe ser auspicioso, sobre todo, en relación con el rey. Allen explica las circunstancias de su consagración al final de Dasain o Dassara, la fiesta religiosa dedicada a Durga, en el siguiente pasaje:

> Al anochecer se sacrifican ocho búfalos que representan al demonio cortándoles el cuello para la sangre salga disparada al santuario que contiene el Icono de Taleju. Unas pocas horas más tarde a medianoche, se sacrifican otros 54 búfalos y 54 cabras de manera similar. Como se podrá imaginar, para entonces el pequeño patio [del templo a Taleju] está inundado de sangre (...). En este momento, generalmente a la una de la mañana, se trae a la pequeña elegida como *kumari* hasta la entrada. Tiene que caminar por sí misma en dirección de las agujas del reloj rodeando el borde elevado hasta alcanzar el ensangrentado santuario de Taleju. Ha de entrar en él mientras aún mantiene un gesto completamente en calma, y, si todo ha ido bien, entonces la llevan a una pequeña habitación en otro piso para la ceremonia de entronización. (...) [D]espués de los rituales normales de purificación y demás, el sacerdote jefe celebra la ceremonia principal, en la que retira del cuerpo de la niña toda experiencia de su vida anterior para que el espíritu de Taleju pueda entrar en un ser totalmente puro. La niña se queda sentada y desnuda en frente del sacerdote mientras purifica las zonas sensibles de su cuerpo recitando un *mantra* y tocando cada una con un paquete de cosas puras como hierba, corteza de árbol y hojas. Tales partes sensibles son sus ojos, garganta, pechos, ombligo, vagina y vulva. Conforme deshace las impurezas, se cuenta que la niña enrojece cada vez más, pues el espíritu de la diosa está instalándose en ella.
>
> En esta fase, se viste y maquilla a la niña con el peinado *kumari*, un *tika* rojo con el tercer ojo, joyas, etc. Luego la niña se sienta en su hermoso trono de madera tallada, donde el sacerdote ha pintado el poderoso *sri yantra mandala* de Taleju, y sostiene la espada de Taleju. En este momento tiene lugar la transformación definitiva y completa. Cabe anotar que, si bien desde ahora hasta su descalificación unos años más tarde se la considera siempre la *kumari*, también se cree que la identificación solo es total cuando la niña está ataviada y se sienta en su trono. En otro momento, sobre todo, cuando juega de manera despreocupada con sus amigas, se la considera parte ella misma y parte *kumari* (Allen 1976: 306-307).

¿Hasta qué punto se puede detectar un paralelismo entre la entronización de la *kumari* como «icono viviente» de Taleju y los rituales consagradores de otros ídolos más convencionales? Como con nuestros dos ejemplos anteriores, se consagra a la *kumari* en dos fases: una se centra en su interior; y otra, en su exterior. La primera fase consiste en «vaciar» a la elegida de su vida anterior –es decir, su personalidad y agencia como simple ser humano–, objetivada en las impurezas que se eliminan de sus orificios, ojos, garganta, vulva, etc. La niña se transforma en un «destinatario vacío» en el que, después de extraer lo que antes yacía en él, se puede introducir un contenido nuevo: el espíritu de la diosa Taleju. A mi modo de ver, esta fase es equivalente a cuando, en la consagración de las imágenes de Jagannath, los daitas vacían la cavidad del ídolo y colocan dentro una sustancia vital extraña. Sin embargo, tras esto todavía no se ha completado la transformación, como aclara Allen.

La segunda etapa de la consagración consiste en «envolver» a la *kumari* con el vestido de Taleju, maquillarla y darle el atributo principal de la diosa, su espada. Allen no lo destaca en especial, pero el símbolo visual más impactante de la *kumari* es el tercer «ojo» que se le pinta en el centro de la frente. Por supuesto, los sacerdotes no tienen que dibujarle las pupilas, a diferencia de lo que sucede con un ídolo de madera; bien bonitos son los ojos con los que nació la niña. No obstante, sí los resaltan con abundante maquillaje y le añaden un enorme ojo pintado sobre ellos (figura 7.12/2).

Fig. 7.12/2. Una *kumari* con un tercer ojo pintado. Fuente: Allen 1976.

El paralelismo entre el maquillaje de la kumari y los ojos pintados de los ídolos convencionales llama poderosamente la atención. En términos generales, está claro que las prendas, el maquillaje, la entronización y las armas se corresponden con la estrategia «externalista» de animación que comenté en anteriores apartados. Además, se anima externamente a la kumari recitando

palabras sagradas y con el efecto metonímico de sentarse sobre un diseño mágico de gran poder, el *sri yantra mandala.*

En resumen, la consagración de una kumari poco se diferencia de la de cualquier otro ídolo, con la salvedad de que la primera anda, habla y es, de hecho, un ser humano encarnado, no un artefacto fabricado. Desde la antropología del arte, como se ha delineado en este trabajo, no existe solución de continuidad entre las «obras de arte» con forma de artefacto y las personas. En cuanto a las posiciones que pueden ocupar en las redes de agencia social humana, se los puede considerar como casi completos equivalentes.

7.13. Conclusión: de lo individual a lo colectivo

Con esto concluyo este amplio comentario sobre la idolatría. Sin embargo, reconozco que la línea que he recorrido continuamente ha desembocado en hacer hincapié sobre la agencia sociológica, religiosa y psicológica, en detrimento de la estética y artística. Me quedo con la pertinente objeción de Freedberg: profundizar demasiado en este camino conlleva perder de vista la especificidad del arte. Si bien defiendo que, en lo concerniente a cada obra de arte o índice individual, el análisis antropológico siempre resalta, más que la forma artística o estética, el contexto relacional, la red de relaciones agente-paciente «en el entorno» de la obra de arte, no ocurre lo mismo cuando consideramos tales obras no de manera «individual», sino como *entidades colectivas.* Hasta ahora, he visto cada índice que he analizado como un elemento singular engarzado en un contexto social determinado. Sin embargo, las obras de arte nunca son entidades singulares, pues participan en distintas categorías, y su importancia está determinada fundamentalmente por las relaciones que existen entre ellas como individuos y los otros miembros de su misma categoría, y por las relaciones entre su categoría y las demás dentro de un mismo todo estilístico, un sistema de producción artística específico a una cultura o un periodo histórico.

En otras palabras, las obras de arte aparecen en familias, linajes, tribus y pueblos enteros, igual que las personas. Establecen relaciones entre sí, así como con las personas que las crean y hacen circular como objetos individuales. Por así decirlo, se casan y generan una descendencia que portan el sello de sus antepasados. Las obras de arte son manifestaciones de la «cultura» como fenómeno colectivo; como la gente, son seres inmersos en una cultura. Hasta este momento, no se han considerado los factores colectivos que rodean a las obras de arte, y para abarcarlos, se necesita un registro nuevo. Aquí puedo resarcirme de haber escrito tantas páginas que pueden haber tratado de manera tangencial el estudio de las obras de arte como se entienden normalmente. Durante un tiempo, renunciaré a utilizar la terminología de «índice», abducción de agencia y demás,

para regresar a un vocabulario más habitual, pues existe un concepto «convencional» de teoría del arte que ni el antropólogo del arte más radical no puede dejar de lado: el concepto de estilo. Como principio armónico que unifica las obras de arte en grupos y colectivos, el estilo corresponde al tema antropológico de la «cultura». En realidad, la cultura es el estilo, como indicó Fernandez en su estudio, que tanta influencia merecida posee en el campo (1973).

Cada obra es la proyección de ciertos principios estilísticos que configuran unidades mayores, al igual que a todo individuo, en una sociedad basada en el parentesco, se lo considera una proyección sobre el aquí y el ahora de los principios de descendencia, alianza e intercambio. El concepto de estilo nos permite concentrarnos exclusivamente, por primera vez, en las obras de arte como tales y analizar lo que parecen ser, en efecto, sus cualidades «estéticas». Así, tranquilizaré a mis lectores estetas y amantes del arte (si acaso queda alguno después de la tortura a la que les habré sometido): habéis llegado al único capítulo de este libro que tal vez disfrutéis de leer.

8
Estilo y cultura

8.1. Sobre el concepto de estilo

En este capítulo, mi objetivo es formular un concepto de «estilo» que se adapte a los requisitos de la antropología del arte visual. El concepto de estilo en esta ciencia se distingue del que se encuentra en la historia del arte y la estética occidental en que las «unidades» de estilo no son (generalmente) los artistas individuales, las escuelas de artistas ni los movimientos, sino las «culturas» y las «sociedades». En realidad, las unidades de estilo son aislados etnográficos convencionales, tal y como las representan para estudio las colecciones de los museos y las fuentes publicadas sobre la cultura material, y están determinadas tanto por la historia como por la zona geográfica; una colección con unos documentos particulares suele pertenecer a un periodo determinado. En lo concerniente a los estudios de arte etnográfico que se hallan en los museos, el periodo en cuestión coincide casi siempre con la era colonial, haciendo especial hincapié sobre las formas «tradicionales» de arte, aunque no es necesario aclarar que durante tal época en las sociedades supuestamente «tradicionales» de la frontera colonial se sucedieron desarrollos históricos impresionantes que influyeron a su producción artística de muchas maneras. El problema de la tradición y la innovación en las artes etnográficas nos desviaría de nuestros propósitos si lo tratáramos a esta altura. Además, el tema ya ha recibido suficiente atención en detalle de la mano de numerosos investigadores, en particular, N. Thomas. En este capítulo tomaremos como hipótesis que las unidades de estilo son las «culturas» y que tratamos con el arte «tradicional» tal y como suele entenderse, dejando de lado los problemas reconocidos que plantean estos postulados.

Los problemas de la contextualización histórica no inciden materialmente en lo que tengo que decir del estilo, pues se puede ampliar o concretar la descripción de un estilo tanto como sea necesario para adaptarse a cualquier perspectiva histórica. La pregunta que pretendo abarcar no es de naturaleza histórica, sino conceptual: ¿en qué contribuye el concepto de «estilo» a comprender la cultura material? «Estilo» es una palabra imprecisa con una definición incierta y muchos usos bastante dispares. Puede que la tarea de encontrar-

le un fin en la antropología de la cultura material se considere una pérdida de tiempo, si, de hecho, su presencia no fuera tan ubicua, al menos, como modo de clasificación. Actualmente, estamos acostumbrados a clasificar los objetos según si comparten o no ciertos atributos estilísticos con otros, pero en estas ocasiones resulta mucho más difícil determinar en qué consiste eso que se comparte o no. Además, tendemos a creer que lo que tienen en común tales objetos no es solo una cualidad formal externa, sino algo inherente a su lugar como expresiones de «la cultura» en sentido más amplio. Las características comunes de estilo que comparten los artefactos se asocian, por vía de una transferencia básica de modelos, con los «valores culturales» de una comunidad.

Considero bien fundamentada la intuición de que el concepto de estilo, como configuración de atributos estilísticos, está vinculado al de cultura, como organización de conocimientos intersubjetivos. Sin embargo, nos encontramos lejos de convertir esa sospecha en argumentos explícitos y sustentables, tarea que solo se puede realizar paso a paso. En primer lugar, se ha de aclarar la noción de «estilo» y diferenciar la que necesitamos específicamente en el contexto antropológico de entre las muchas interpretaciones posibles que se pueden extraer del concepto. Que yo sepa, ningún antropólogo ha intentado analizar críticamente tal noción, y, hoy por hoy, no existe un concepto de estilo como tal que sea específico a la antropología. Así las cosas, nuestra única opción es repasar la literatura de la estética y la historia del arte que trate el «estilo» para estudiar las distintas posibilidades que nos encontramos.

Un concepto de estilo que probablemente no podemos usar en la antropología tal y como apareció originalmente es el propuesto por Wollheim en su análisis, merecidamente famoso, sobre el estilo en el arte pictórico (1987). Con esto no pretendo desmerecer a Wollheim. Simplemente, estoy convencido de que la estética y la antropología son empresas fundamentalmente distintas. Aun así, la reflexión de Wollheim resulta muy útil porque, al restringir el análisis estilístico excluyendo ciertas cuestiones que no coinciden con su propio interés en el arte, acaba bosquejando sucintamente unas perspectivas que son colaterales a la suya. En primer lugar, establece la diferencia entre el estilo «general» o colectivo, y el «individual», y se centra en este último (como deberían hacer todos los estetas, según él). Por otra parte, los historiadores del arte (y los antropólogos) tienen más motivos para estudiar como tema principal el estilo colectivo. Dentro de la categoría de «general», continúa distinguiendo ciertas subcategorías «universales», como la que opone el estilo «representativo» o realista, al «geométrico» (no realista, abstracto, etc.). Contrapuestas a las categorías «universales», se encuentran los estilos generales o colectivos de ciertos periodos, escuelas, etc.; es decir, lo que denomina estilos «históricos». La dialéctica entre estilos «universales» e «históricos» o culturales es de relevancia para la antropología del arte. Algunas categorías antropológicas-estilísticas

sí son «universales» en la medida en que no se limitan a culturas o tradiciones particulares, sino que se manifiestan en contextos culturales diferentes. Un ejemplo de esto lo encontramos en el «desdoblamiento de la representación» (Boas 1927; Lévi-Strauss 1963), que comentaremos en apartados posteriores. Otras categorías antropológicas-estilísticas son particulares de un periodo histórico o una cultura.

Wollheim diferencia su perspectiva del estilo «individual» –de pinturas–, que llama «generativa», de la que toma la historia del arte, que denomina «taxonómica». Según el autor, no se explica ningún fenómeno si solo se construyen compendios de atributos estilísticos manifestados en la obra de un artista particular; tal tarea consistiría en una mera clasificación o encasillamiento. Para elaborar explicaciones satisfactorias, el análisis estilístico debe extraer aquellos aspectos de una obra que *destacan psicológicamente.* El «estilo» equivale a la prominencia psicológica, la capacidad que solo poseen los pintores con un estilo personal desarrollado para cautivar al espectador de tal manera, que los aspectos estéticamente significativos de su obra atraen de verdad nuestra atención. Por así decirlo, el estilo de Picasso es su habilidad de hacer que nos demos cuenta de sus intenciones artísticas propias de él. El estilo es la personalidad en forma estética, una precondición para el interés estético (Wollheim 1987: 188), y se ha de diferenciar de la simple «firma» o características de la obra de un artista por las que determinamos que una obra es suya (ibíd.: 197). El autor argumenta que las cualidades que definen un «estilo formado» pueden ser muy abstractas y que tal vez no las percibamos inmediatamente. Además, en una observación muy interesante, añade que, generalmente, empezamos a darnos cuenta de estas características sutiles solo cuando sabemos que un cuadro es obra de un pintor concreto y no de otro artista que pintaba de manera similar.

La noción «generativa» de estilo culmina en lo que Wollheim denomina «descripciones de estilo», es decir, descripciones de las propiedades estilísticas de la obra de un artista (creo que se refiere a «todas las obras maduras»), en un alto nivel de abstracción, para valorar los fundamentos por los que tal obra es sobresaliente psicológicamente. El autor diferencia entre la descripción de estilo y la «descripción estilística», que enumera las cualidades estilísticas de cualquier obra de arte, no de un artista.

Evidentemente, la antropología del arte muy poco puede aprovechar del cuerpo teórico de Wollheim, diseñado para generar descripciones de estilo de pintores individuales e identificables con estilos «formados» o diferenciados. Por supuesto, los antropólogos pueden estudiar a artistas particulares y su producción, pero en ese caso repetirían los mismos procesos de la crítica estética del arte occidental en un entorno (relativamente) exótico; no estarían resolviendo los problemas estilísticos que plantean las colecciones de arte etnológico junto con el material cultural, los documentos, etc., asociados a

ellas. Aquí parto de la suposición de que el tema que estudian los antropólogos del arte no se puede atribuir sino a una cultura particular, y de que determinar la autoría no es relevante (sin embargo, léase Price 1989). Por otra parte, la tesis de Wollheim sí entusiasma en la medida en que propone que el análisis estilístico debería ser «explicativo» con un «alto nivel de abstracción», en vez de meramente «taxonómico». El problema de su teoría radica en que uno tiene la impresión de que, si no se estudian obras de arte que manifiesten un estilo individual, no se pueden plantear las preguntas más interesantes –es decir, las no taxonómicas–, y menos contestarlas.

¿Sería posible reorganizar las propuestas de Wollheim para que el análisis de estilo «generativo» se pueda aplicar a los estilos «generales» o «históricos» –es decir, culturales–, en lugar de solo al individual, como me parece percibir que es la intención del autor? Opino que depende del tipo de material con que uno trate. Sin duda, Wollheim está en lo cierto al afirmar que las cuestiones estilísticas relevantes en el caso de Picasso tienen que ver con él, no con su época ni con los «estilos grupales» a los que estuvo vinculado (de manera más cercana o alejada) a lo largo de su carrera artística. Lo mismo podría decirse de Miguel Ángel, Ingres y cualquier maestro de la tradición del arte occidental que poseyeran estilos muy particulares y a los que se valorara y se valora por ello en especial. No obstante, este paradigma depende, sobre todo, de los procesos sociales por los que se alcanza la identidad artística en la tradición occidental de después del Renacimiento, por lo que no se puede aplicar a la clase de arte que pretendo analizar en este capítulo.

Tal tipo de arte no solo se define en relación con los colectivos y sus historias, no con los individuos, sino que también es «tradicional» porque se restringía la innovación de acuerdo con unos parámetros estrictos de coherencia estilística, lo cual no quiere decir que nunca se innovó en estas tradiciones de arte; al contrario, se producían innovaciones continuamente, pero no se asociaban con la identidad artística, sino solo con el virtuosismo. Por ejemplo, algunos artistas de tatuajes adquirían un gran renombre entre los maoríes (por lo que subían sus tarifas de manera proporcional), porque su obra ilustraba mejor que la de los competidores lo que el pueblo maorí consideraba la excelencia en el arte de tatuar, no porque sus tatuajes se valoraran como producciones únicas que expresaban su individualidad artística. Puede que vayamos a un dentista que consideremos exponente supremo y hasta original en materia de empastes, fundas y puentes, pero no valoramos su trabajo porque a través de él el dentista expresa su individualidad, sino solo porque es lo mejor que ofrece el mercado. Lo mismo ocurría con los tatuadores maoríes y, en general, con los artistas que pertenecían a sistemas tradicionales de producción de arte. Como en estos no existía un vínculo culturalmente reconocido entre la excelencia y la individualidad en el arte, y como los géneros y los motivos estaban sujetos

a unos cánones tan estrictos de coherencia estilística, tomar al «colectivo» y no al individuo como unidad de estilo cuando se estudia este tipo de material resulta mucho más apropiado que en los análisis del arte occidental. Además, tampoco tenemos alternativa considerando la naturaleza de las obras de arte y la documentación de que disponemos.

A pesar de ello, ¿es posible de verdad elaborar descripciones de estilo «generativas» –con un alto nivel de abstracción– para el arte «etnológico», o debemos permanecer para siempre en la superficie de la taxonomía detectando la firma de este o aquel estilo local? ¿Se puede crear una descripción de estilo que sirva para el arte de una «cultura» que posea la misma capacidad explicativa que Wollheim atribuía a las de artistas individuales? Una solución que surge por sí sola es tratar a las culturas como si fueran análogas a los individuos o personas, pero a diferente escala, por así decirlo. Sin embargo, esta plantea un dilema lógico inmediato. Los «individuos» se definen en contraposición a los «colectivos». Picasso era un individualista supremo que se expresaba a sí mismo por medio de su arte, y sobresale del trasfondo de artistas menores, a los que les faltaba lo que Wollheim reconocía como un estilo «formado» o personal. Como sus obras no poseían esa prominencia individualista, no revisten tanta importancia para la historia del arte. No se puede tratar a los estilos «culturales» como versiones magnificadas de los estilos individuales porque, como los primeros son «colectivos», pertenecen al «trasfondo» sobre el que el «estilo» –o sea, el estilo individual– se diferencia con su individualismo. El concepto de «estilo individual» depende implícitamente de la existencia de estilos colectivos e indiferenciados correspondientes a un periodo particular ante los que aparece la individualidad como una «figura» ante un «fondo». En este sentido, no se pueden considerar los estilos colectivos como «figuras» porque no hay «fondo» del que diferenciarse, y tampoco se puede comparar un estilo «cultural» con otro como si las culturas fueran individuos, de la misma manera que se compara, por ejemplo, a Picasso con Braque. Ambos pintores sobresalieron por sus estilos únicos ante un mismo trasfondo –el siglo XX de Occidente–; por el contrario, no existe fondo común en el que uno podría comparar el arte de la tribu fang con el del pueblo yolngu.

Al mismo tiempo, resulta difícil renunciar a la idea de que los estilos colectivos poseen algún tipo de característica sobresaliente psicológicamente que se pueda comparar con las de los estilos individuales, aunque no sean, evidentemente, las mismas entre sí. En la medida en que los antropólogos culturales operan con un concepto de estilo, podemos afirmar que se trata de una noción psicológica o cognitiva, no taxonómica; al menos, así querrían que fuera. Algunos antropólogos se contentan analizando cuestiones de estilo únicamente en un marco taxonómico (identificando la procedencia de especímenes de museos, etc.), pero la mayoría asocia el «estilo» con el «significado» (Forge 1973).

Los antropólogos definen el «estilo» como los atributos de las obras de arte que asocian a estas con otros parámetros culturales como las creencias religiosas, los valores de parentesco, la competencia política, etc. Como a menudo estas asociaciones se comunican por medio de la iconografía de las imágenes (por ejemplo, una figura lo es «de» un animal totémico), las nociones antropológicas de estilo acaban enredándose desastrosamente con cuestiones semióticas, en detrimento de la claridad conceptual. Más adelante volveré a ese casamiento inconveniente en que se han atrapado la antropología del arte y la semiótica, pero, por lo pronto, supongamos que el centro de la cuestión no está en la iconografía, sino en el estilo, es decir, los atributos formales de las obras de arte. ¿Se pueden asociar tales atributos con otros parámetros culturales? En caso afirmativo, la noción «antropológica» del estilo se centraría en la importancia psicológica de las obras de arte al enfocar la atención en los parámetros culturales. Una descripción de estilo «cultural» sería una explicación abstracta de los atributos que poseen tales obras según su capacidad de tematizar y elaborar parámetros culturales esenciales e importantes cognitivamente.

8.2. Hanson sobre el estilo y la cultura

Varios antropólogos han desarrollado este enfoque, aunque no necesariamente lo llamaban análisis de «estilo» (en los escritos antropológicos, a menudo se llama «estética» al «estilo», simplemente). Un ejemplo de esto muy destacable es el artículo de Hanson (1983) en el que busca encontrar relaciones homólogas entre las formas artísticas y otras estructuras o patrones de la cultura (Hanson 1983: 79). Su estudio se centra en el arte maorí –tradicional–. En primer lugar, establece una acertada diferencia, a la que nos referimos antes, entre la iconografía y el estilo, aunque Hanson habla de la «forma estética» (en la línea de Archey 1965) en vez de usar el término «estilo». Según el autor, la mayor parte del arte maorí no estaba fuertemente impregnada de un simbolismo iconográfico (dicho esto, léase Neich 1996, y también el apartado 9.6 de este libro). Por otra parte, no se trataba de una decoración «sin significado» porque sus características formales «ilustraban» los patrones culturales subyacentes que también se detectaban en otras instituciones maoríes. Con respecto del arte, su tesis principal es la presencia de numerosas clases de simetría, alternación, rotación, etc. (el artículo de Hanson se publicó en el mismo volumen en que apareció el estudio de Washburn sobre el análisis de la simetría como método de la taxonomía arqueológica; véanse los apartados anteriores 6.4 y 6.5). Hanson asocia el interés del arte maorí por la simetría con el énfasis cultural que coloca esta cultura en las secuencias de intercambios competitivos, recíprocos, conflictos y venganzas que en cada fase sucesiva se intensifican más. Desde el punto de vista maorí, la existencia de simetrías complejas y cognitivas

mente inaccesibles, por ejemplo, en las vigas de una edificación resonaba con el patrón global, presente más allá del arte, que se encuentra en la vida social de los maoríes y en el que abundan las acciones recíprocas de intensidad distinta. Además, de la misma manera en que la reciprocidad en la vida social nunca era «perfecta», sino que siempre contaba con cierto desequilibrio marginal, lo que aumentaba el momento de la competición, también la simetría bilateral maorí siempre acaba rompiéndose ligeramente a causa de unos elementos contradictorios de asimetría intencionada. Las complicaciones que surgen de la yuxtaposición de elementos que confirman la simetría con otros que la alteran coincidían con la presuposición típica de la cultura maorí de que «nada es lo que parece» (Hanson 1983: 84).

El análisis de Hanson, que reviste mucho interés, es una de las contribuciones más distinguidas a la antropología del arte, pero se le pueden plantear ciertas objeciones evidentes. Por ejemplo, la «simetría bilateral» y la «simetría ligeramente alterada» son características, por así decirlo, tanto de un estilo «universal» como del «estilo maorí»; es decir, *cualquier patrón* presenta una simetría porque eso es, precisamente, un «patrón». En general, el «arte decorativo» consiste en aplicar patrones a la superficie de las cosas, y, a menos que aquellos fueran simétricos de la manera que fuese, no se reconocerían como patrones. Existe lo que podría llamarse una «estética universal» de las superficies con patrones. Las mismas configuraciones simétricas, si no los mismos motivos, aparecen por todo el mundo, como Washburn ha demostrado ampliamente en su trabajo más reciente (Washburn y Crowe 1992). También surge en la misma medida la misma técnica de alterar la simetría de los patrones en las superficies con elementos asimétricos. Asimismo, la asimetría a menudo surge de manera casi inconsciente porque quien elabora los patrones solo se preocupan de hacerlos «más o menos» simétricos, no con precisión matemática. Por tanto, no se puede afirmar con seguridad que la simetría trastornada del arte maorí sea intencionada, o solo una muestra de indiferencia por la simetría *exacta*.

En consecuencia, se podría argüir que la tesis de Hanson sobre la ubicuidad de la simetría bilateral en el arte maorí es solo un efecto tautológico de observar los aspectos «formales» de tal arte en lugar de los iconográficos. «Formal» equivale a «ornamental»; «ornamental», a la presencia de «patrones»; y esto, a una «simetría». ¿Se ha de suponer que toda cultura que produce arte ornamental –con patrones simétricos– presenta el mismo «patrón cultural» de reciprocidad desequilibrada que se intensifica con el tiempo, y así sucesivamente? El Taj Mahal es un eminente ejemplo de simetría bilateral alterada ligeramente por las inscripciones, pero a nadie le ha parecido adecuado compararlo con las casas de reunión maoríes, ni inferir reciprocidades en la India de los mogoles basándose en su interés arquitectónico por la simetría –interés que se extiende a gran parte del arte decorativo mogol–.

Este obstáculo fundamental me lleva a concluir que el proyecto de Hanson es un tanto prematuro. Las propiedades formales que Hanson identifica en el arte maorí son demasiado comunes en todo tipo de arte decorativo para cumplir el papel diacrítico que el autor les asigna. Hanson afirma que el arte maorí proporciona cierto «mapa» de su cultura, pero ¿cómo podría verificarse esta proposición si sus características distintivas se demuestran arbitrarias, específicamente en relación con la cultura maorí si también se encuentran en culturas totalmente diferentes como la India mogol? Parece inferirse que lo que conecta el arte de los maoríes con el resto de su cultura no es la estética ni los atributos estilísticos «formales» como la simetría, sino la presencia de referencias iconográficas a ancestros, divinidades, etc., maoríes en su arte, precisamente la posición que Hanson se propuso cuestionar en primer lugar.

Sin embargo, quizá no todo esté perdido. Hanson concluye su artículo indicando que la relación entre las obras de arte maorí y el resto de su cultura es de «sinécdoque»: las obras son partes de la cultura que representan el todo. Se ha de reconocer que, a la vista de las objeciones que hemos comentado, Hanson no ha demostrado la existencia de esa relación de sinécdoque entre las obras como partes y la cultura como todo, resultado, tal vez, de su excesiva ambición teórica. Por ejemplo, los atributos que se pueden encontrar en el patrón de una viga y que quizá posea una cultura entera inevitablemente serían muy abstractos, como la «simetría», y, por esta misma razón, sería poco probable que sean *exclusivos* de las obras de arte de tal cultura y ninguna otra. La búsqueda de cualidades compartidas entre obras de arte particulares y sistemas culturales enteros es tan grandilocuente, que cualquier descubrimiento que propicie con toda probabilidad no tendrá sustento. No obstante, la idea de la «sinécdoque» sigue siendo interesante y parece resonar con nuestra intuición de que los estilos artísticos están conectados, aun de manera oculta, con las culturas. Por tanto, reformulemos la relación de sinécdoque propuesta para hacer menos ambiciosa la empresa. En un estilo particular, sea personal o colectivo, ¿se relaciona una obra determinada con *todas* las obras del mismo estilo por sinécdoque? Con toda seguridad, la respuesta es sí, porque hemos descubierto una de las implicaciones básicas que abarca el término «estilo»: los atributos estilísticos permiten subsumir obras individuales a la clase de obras de arte que poseen esas mismas cualidades. En consecuencia, toda obra de arte «ejemplifica» los cánones estilísticos de la tradición de cultura material en la que se originó; la obra «es representante» de tal estilo. Esta primera conclusión no resuelve de inmediato el problema del estilo y la cultura, pero sí sugiere una solución que delinearemos más adelante.

8.3. *El estilo y la importancia cognitiva*

Lo mismo se puede aplicar a las descripciones de estilo que propuso Wollheim. Una obra de arte que se considera ejemplo del estilo individual de un artista, Picasso por ejemplo, tematiza y destaca sus intenciones artísticas particulares porque permite establecer, sobre la base de su estilo, una conexión entre el cuadro y otras obras suyas. De hecho, si Picasso solo hubiera pintado un cuadro, el *Guernica*, la afirmación seguiría siendo verdadera, con la salvedad de que el análisis estilístico tendría que limitarse, en este caso, a abstraer las cualidades estilísticas que se manifiestan en *partes* distintas de esta obra única: el caballo, el toro, las otras figuras, etc. A menos que se pudiera detectar cierta consistencia en las relaciones entre partes del *Guernica*, el mural como *todo* no poseería estilo alguno y, en consecuencia, sería «indescifrable» (como decía Wollheim). Sin embargo, no es este el caso, evidentemente; el *Guernica* se puede descifrar estilísticamente y reviste una importancia psicológica porque las relaciones entre partes dentro de la pintura son coherentes con el todo, y es ejemplo del «estilo de Picasso» (no del «estilo del *Guernica*») porque se relaciona coherentemente con las demás obras del pintor, que también están relacionadas, de manera que, en última instancia, todos los Picassos están vinculados entre sí. Este es uno de los motivos por los que valoramos tanto a Picasso; por mucho que se transformen sus maneras, el pintor mantiene una identidad estilística consistente, aunque no por ello es menos difícil definirla con exactitud.

Por lo tanto, espero que se acepte que la función que desempeña el «estilo» al asociar las obras individuales con la totalidad de un «mismo estilo» no se restringe a la dimensión «taxonómica», sino que también es pertinente con respecto del «estilo» como concepto explicativo con implicaciones cognitivas y clasificatorias. Desafortunadamente, la mayoría de los análisis sobre el «estilo» enfoca las obras individuales (por ejemplo: «¿Qué queremos decir con el 'estilo' del *Guernica*, en contraposición con su 'contenido' o 'significado'?»; o «¿Pertenece el *Guernica* al estilo 'cubista', o no?»). Prefiero concebir el «estilo» no en relación con obras particulares, sino con los «todos» que conforman *todas las obras* de un estilo determinado. El «estilo» es lo que permite que una obra remita al todo o «unidad mayor» a la que pertenece, lo que no equivale, sin embargo, a resignarse a elaborar meras taxonomías, pues, como argumento, *la importancia psicológica está en función de la relación estilística que se establece entre toda obra de arte y las otras del mismo estilo.* Las obras de arte no surten sus efectos cognitivos de forma aislada, sino que funcionan porque cooperan en sinergia entre sí; la base de su acción sinérgica es el estilo. Aquí se fundamenta nuestra intuición de que, de alguna manera, la afinidad estilística entre obras remita a la unidad de pensamiento que entrelaza a los miembros de un mismo grupo social. El estilo es a las obras de arte lo que la identificación con el grupo

a los agentes sociales. No obstante, aun en el mejor de los casos, esto seguirá siendo una noción difusa hasta que comprendamos más claramente qué significa la «afinidad estilística», sobre todo, con relación a los estilos colectivos como el de los artistas tradicionales maoríes.

Como indicábamos antes, en su intento excesivamente ambicioso de encontrar patrones unificadores en el arte y las prácticas socioculturales del pueblo maorí, Hanson solo buscaba propiedades abstractas como la «ubicua simetría bilateral» en el arte. No consideraba el arte en demasiado detalle porque la simetría se puede observar en casi todos los artefactos elaborados por los maoríes, así que no importaba especialmente qué ejemplos específicos tomaba. Desafortunadamente, este enfoque poco sistemático no excluye la posibilidad de que las cualidades estilísticas abstractas señaladas también se pueden hallar con la misma facilidad en el arte *no* maorí, como, en efecto, ocurre. ¿Qué solución aplicar para atravesar este obstáculo? Por supuesto, para generar una descripción de estilo aplicable al arte maorí y ninguno más, se ha de someter a este a un análisis más profundo que la simple detección de varios tipos de simetría y asimetría. Se ha de prestar atención a los atributos estilísticos que verdaderamente confirman que una obra particular es maorí, por ejemplo: la forma típica de representar la mano de una persona; el «helecho en espiral» como motivo omnipresente; etc. En otras palabras, se ha de llevar a cabo un análisis formal sin referencia a los «patrones culturales». Una vez aquel produzca una descripción de estilo para determinar los ejes de coherencia de los artefactos maoríes que los distinguen de los de cualquier otra cultura, entonces tal vez sea factible intentar alinear tal descripción con las especificidades de la cultura maorí. Esta tarea queda fuera del alcance de Hanson porque le falta la metodología necesaria para realizar el análisis formal o identificar la fuente de la coherencia del estilo maorí en todas sus manifestaciones.

8.4. El análisis formal y la quimera lingüística

Para nuestra desgracia, el «análisis formal» no es un procedimiento popular en la antropología del arte y queda todavía más eclipsado en la era de los enfoques interpretativos, pues lo asocian o con la anticuada etnología, o con los excesos de la «etnociencia». El fracaso de la antropología semiótica «estructuralista» en los setenta ha tenido un impacto muy pernicioso sobre el estatus del análisis formal en nuestro ámbito. En esa época, era costumbre hablar de todo tipo de sistemas como «lenguas». El parentesco se parecía a la lengua, igual que la cocina (Lévi-Strauss 1970), la cortesía (Goodenough 1956) y, necesariamente, el arte. El arte era la «lengua (cultural) de las formas visuales». La predominancia del «modelo lingüístico» en el análisis cultural durante el periodo etnocientífico derivó en aplicar a la lengua «visual» el método de des-

composición en «componentes» y la elaboración de «gramáticas oracionales», es decir, conjuntos de reglas que determinaban cómo formar a partir de tales componentes «cadenas bien formadas» o «afirmaciones» aceptables. Se pensaba que cada cultura tenía no solo una lengua verbal, sino también varias no verbales, de las cuales una era la lengua de la forma –artística–, el «visualense». Los «componentes» del visualense eran las formas, sobre todo, las geométricas, entre otras, óvalos, círculos, líneas rectas y en zigzag. Por ejemplo, las reglas oracionales indicaban cómo utilizar estos dos últimos elementos para crear una afirmación aceptable de «serpiente venenosa» en el visualense de la tribu nuba (Faris 1971: 103). Mucha energía se dedicó a desarrollar gramáticas de este tipo (Korn 1978), pero vale decir que los resultados no estaban a la altura de la labor para llegar a ellos. Como E. Gombrich señaló revisando la «gramática visual», elaborada por Faris, de la pintura corporal de los nuba, el resultado final de este análisis equivalía a un simple patrón de calceta y no conducía a mayor comprensión. Puede que el análisis formal sea útil para algún fin, pero definitivamente no sirve para generar instrucciones con las que resintetizar «afirmaciones aceptables» en supuestas «lenguas visuales». ¿Quién quiere saber elaborar pintura corporal nuba en pasos sucesivos? Nadie, excepto los propios nuba. Además, las mismas instrucciones con forma pseudolingüística son de una complicación desproporcionada en comparación con la simpleza de los diseños; que pueden copiar fácilmente hasta el dibujante menos dotado por simple inspección e imitación.

El modelo lingüístico zozobra porque en el mundo visual no existe jerarquía alguna de «niveles» que se corresponda con la multiplicidad de las lenguas naturales, que se extienden en dirección ascendente desde los «componentes mínimos» –fonemas–, a los morfemas –palabras– y las estructuras sintácticas –palabras organizadas en sintagmas y oraciones que expresan proposiciones–. Las rectas, los círculos, los óvalos, las líneas quebradas, etc., no son «fonemas visuales» o visemas, a pesar de que la perspectiva de que sí lo son haya ganado popularidad en parte como resultado de ciertas declaraciones que han hecho algunos artistas, sobre todo, Cézanne –que solo repetía las creencias populares de las escuelas de arte–, de que todas las formas visuales se podían reducir a cubos, conos, cilindros, etc. La idea de que se puede construir toda forma a partir de «bloques de construcción básicos» que se definen según la geometría plana o sólida no solo viene de antiguo, sino que también tiene un uso práctico; tanto, que a menudo los artistas enfocan de esta manera la tarea de dibujar. En efecto, puede que los «bloques de construcción» sí participen en el proceso de ver, si la teoría de la visión de Marr está en lo cierto (Marr 1982). Sin embargo, nada de esto está relacionado con los fonemas. Los cubos, cilindros, conos y demás representan las *partes físicas* de los objetos, reducidos a su esqueleto geométrico, mientras que los fonemas no son partes de lo que representan los morfemas, que

sí se constituyen con los primeros. Los morfemas representan *conceptos* dentro del código lingüístico, pero los fonemas no representan partes de tales ideas.

Cuando aparecen las formas geométricas como signos gráficos, poseen significado por sí mismos (un círculo puede representar un ojo); y, cuando surgen como partes o componentes de otros signos gráficos –por ejemplo, un círculo que traza el iris de un ojo, encerrado dentro de un óvalo–, equivalen a las partes de lo que represente el signo gráfico como todo (el iris como parte del ojo). Por el contrario, la letra «p» que se encuentra en «perro» no representa componente alguno del animal, ni «erro» el resto de él. Sin embargo, toda línea que conforma el dibujo de un can sí representa algo del can. Las relaciones parte-todo entre las líneas que componen una representación gráfica y esta como el todo son distintas, lógicamente, de las relaciones parte-todo entre fonemas y morfemas. En consecuencia, la estrategia de descomponer las presentaciones visuales en «elementos» o «componentes» con la esperanza de configurar «gramáticas de lo visual» está abocada al fracaso.

8.5. La sinécdoque: ejes de coherencia en las unidades estilísticas

El análisis estilístico de las formas se ha de ocupar de las formas visuales como todos, en vez de sus componentes geométricos.[48] A mi modo de ver, el objetivo del análisis formal consiste en proporcionar fundamentos para estudiar el estilo, concepto insignificante hasta que se determine el alcance de su unidad, es decir, las obras de un artista individual, una cultura o periodo, etc., como hemos comentado en anteriores apartados.

En este capítulo, la «unidad mayor» que se ha de someter a análisis es un *corpus* de artefactos marquesanos, en concreto, aquel de que disponía Karl von den Steinen, que publicó un tratado exquisitamente ilustrado en tres volúmenes sobre la cultura material de las Marquesas de 1925 a 1928, después de visitar él mismo el archipiélago en 1898 para elaborar sus propias colecciones, documentarlas etnográficamente y registrar los diseños de tatuajes que más adelante estudiaremos. El análisis estilístico formal sirve para mostrar la conexión de cada objeto particular del *corpus* con este como todo. Para ello, no se necesita emplear analogías lingüísticas en absoluto.

No obstante, sí existe una perspectiva en la que el análisis formal es inherentemente semiótico si no lingüístico, cuando una parte «representa» su todo (la sinécdoque; léanse apartados anteriores). Todo ejemplo de arte marquesano representa, en mayor o menor medida, el *corpus* al que se puede referir, y,

48 En la medida en que se pueda aprovechar de alguna manera la idea se la «sintaxis visual», se ocupa de los principios de organización o composición, como los que se plasman en la disposición de las pinturas sobre corteza de árbol elaboradas por la tribu yolngu, descrita y analizada por Morphy (1991, 1992). Sin embargo, en este trabajo no se seguirá esa línea de investigación.

en efecto, así es. En este sentido, el «representar» es una relación semiótica en la que el objeto es un signo; y el *corpus* de objetos relacionados estilísticamente del que se ha extraído, lo que aquel significa. Este tipo de «sinécdoque» no resulta muy informativo desde un punto de vista semántico, pues cada obra del *corpus* significa lo mismo, en concreto, todas las demás excepto ella misma.

Sin embargo, la sinécdoque ofrece otra metáfora útil para reflexionar sobre el estilo. Existe un tipo de imagen, el holograma –creado fotografiando las franjas de interferencia que se reflejan de un objeto iluminado por una fuente de luz coherente láser–, que presenta una propiedad curiosa por la que toda parte de ella contiene una versión atenuada de la información que alberga la totalidad del holograma. Por ejemplo, a partir de la esquina inferior izquierda del holograma, se puede reconstituir (al enfocar el láser a la placa holográfica grabada) la imagen del objeto original, aunque muy borrosa. En el arte el estilo se asemeja a este fenómeno, porque de un elemento del *corpus* (o una selección de ellos) es posible reconstruir los otros, al menos, hasta cierto punto. Por supuesto, no se sabe qué características de un objeto son estilísticamente relevantes o informativas con referencia a la totalidad del *corpus*, así que la analogía no es exacta. Cada objeto, visto a la luz de los demás que componen el *corpus*, constituye un microcosmos dentro de este porque lo que percibimos de él está determinado por lo que conocemos del macrocosmos que lo abarca.

Nuestra posición es similar a la del paleontólogo que ha de reconstruir una especie extinta partiendo de un *único hueso, como consiguió, en un logro* histórico, el barón de Cuvier. Este no solo estaba familiarizado con la relación que se establecía entre, por ejemplo, un fémur y los huesos adyacentes del esqueleto, sino también con las «relaciones entre relaciones» encontradas en la arquitectura esquelética de los vertebrados. Por así decirlo, veía tal fémur como una transformación del de los animales cuya morfología era conocida. Al aplicar los mismos cambios consistentes que veía en el fémur estudiado a los demás huesos del animal extinto, lograba obtener su forma original. En otras palabras, infería el «estilo» del fémur al compararlo con los mismos huesos de especies relacionadas, tras lo que empleaba esta «transformación estilística» con el resto del esqueleto. La relación entre el hueso y el esqueleto es «holográfica» no porque el primero presente un aspecto similar al segundo, sino porque, al realizar comparaciones con formas relacionadas, se obtiene una regla de transformación con la que «generar» los huesos que faltan a partir de los que se conocen.

En vez de pensar el análisis formal como un anexo de la semiótica, es más útil considerarla una «morfología» de los objetos visuales, cuyo objetivo es derivar, partiendo de comparaciones, las transformaciones por las que una obra de arte o un artefacto se pueden convertir en otros. Por supuesto, no es que se pretenda utilizar tales reglas para «producir» nuevas obras –hipotéticas– como haría un falsificador. La falsificación no requiere elaborar una teoría estilística,

pues es un proceso ciertamente intuitivo. El propósito del análisis formal es identificar los *ejes de coherencia* en un *corpus*. Una vez realizada la identificación, se hace posible comprender la importancia cognitiva de un estilo «cultural» al destacar las características relevantes al respecto.

En cierto sentido, la sensibilidad cognitiva a los «ejes de coherencia» y la aplicación de transformaciones son pasos que engloba el proceso mismo de ver. Todo objeto conocido, como unas tijeras, posee la capacidad inherente de proyectar en la retina infinitas imágenes diferentes que el cerebro ha de interpretar. Si alineamos nuestra línea de vista con la punta y las observamos desde el mango, las tijeras parecerán una barra plana de metal con forma extraña, sobre todo, en el centro; no se asemejarán en absoluto a la imagen «canónica» que tenemos de este objeto –es decir, la silueta que podría figurar en un diccionario ilustrado–. No obstante, nuestro sistema visual, según Gibson (1986: 73-75), está especialmente diseñado para detectar los objetos sólidos porque registra otras perspectivas del mismo objeto al cambiar el punto de observación. Un objeto de forma compleja se percibe como «de estructura invariable durante una transformación». De la misma manera, el análisis estilístico busca las «invariables estructurales durante la transformación» que definen los objetos de una orden jerárquica superior a la del objeto aislado, como un par de tijeras. Por tanto, «todas las obras de Rembrandt» podrían considerarse no una colección de objetos separados, sino un objeto *único* que distribuye sus partes en varios lugares, concepción que no es difícil de imaginar, por ejemplo, con una vajilla y un juego de ajedrez. Si tomamos las «obras completas» de Rembrandt como un objeto múltiple o «distribuido», vemos que el proceso para determinar el «estilo» del holandés es el mismo por el que se determina las «invariables durante la transformación» de un objeto gibsoniano como las tijeras que nombrábamos antes. Tales «invariables» conectan toda obra del pintor con las demás, pero, a menos que sepamos detectarlas, no percibiremos el cuadro «como un Rembrandt», o sea, como un componente de una *œuvre*. En esto mismo consiste «entrenar el ojo» para valorar a Rembrandt. La percepción estilística es la manera continua en que tratamos los objetos múltiples o distribuidos, por lo que la teoría estilística debería de ser solo una extensión de la teoría de la percepción misma. Sin embargo, conceptualizar las «invariables durante una transformación» en el caso de Rembrandt es una tarea muy especializada que no pretendo llevar a cabo, aunque supongo que equivaldría a la «descripción de estilo» que propuso Wollheim. Resulta mucho más sencillo formular la noción de coherencia estilística en relación con el arte marquesano porque, como demostraré en breve, este ofrece amplias oportunidades de análisis en cuanto a sus transformaciones morfológicas destacables visualmente. El estilo de Rembrandt yace escondido en las sutilezas de su técnica, mientras que el del arte marquesano, o de aquel al que podemos acceder, se puede descifrar con simple bolígrafo y papel.

8.6. *El* corpus *marquesano*

Los artefactos del *corpus* marquesano que reunió Steinen (1925) son notablemente apropiados para el análisis morfológico porque forman un conjunto muy coherente. El *corpus* se compone de varias categorías de artefactos; los más importantes son (i) motivos para tatuajes, (ii) decoraciones similares plasmadas en flautas y otros artefactos, (iii) bajorrelieves, y (iv) tallados en tres dimensiones, algunos de proporciones monumentales, pero la mayoría de tamaño pequeño y hasta en miniatura. De todas ellas, los tatuajes son la categoría que reviste mayor importancia y que mejor documentada está, aunque, durante la primera etapa de contacto con los europeos –desde finales del siglo XVIII a mediados del siglo XIX–, los marquesanos eran consumidores y productores prolíficos de artefactos de todo tipo. La sociedad de las islas Marquesas estaba más orientada a la magnificencia y la exhibición que cualquier otra sociedad polinesia, con la posible excepción de los maoríes, que habitan Nueva Zelanda (A. Gell 1993; Thomas 1990). En apartados posteriores me extenderé sobre las características sociales, políticas e ideológicas de la sociedad marquesana, pero por el momento me ocuparé solamente de los aspectos formales de su arte. Baste señalar que casi todo el arte de las islas Marquesas se adhería al cuerpo –por ejemplo: tatuajes, adornos–. Además, las obras que no eran inherentemente una parte del cuerpo –armas, canoas, muebles del hogar, etc.– se concebían como si lo fueran. De esta manera, la canoa del jefe formaba parte de su cuerpo; tenía un nombre propio que también pertenecía al hombre; si se le infligía daño, también se lo hacía al jefe; etc. En consecuencia, resulta razonable iniciar el estudio del arte marquesano, como hizo Steinen, por los tatuajes, pues estos establecen el patrón de las demás categorías de arte.[49]

El siguiente análisis le debe a Steinen mucho más que los datos que emplea. El autor no cita la literatura de historia del arte que trata el análisis de motivos de su periodo, la obra de Riegel, Goodyear y Wickhoff que E. Gombrich ha desenterrado en nuestro lugar (1984: 180-200), pero probablemente sabía de ella, pues tales estudios eran muy conocidos entre los expertos del arte de la generación de Steinen. El marco teórico del autor (como el de Riegel) es evolutivo; Steinen traza la historia de los motivos desde aquellos relativamente «realistas» documentados en las imágenes más antiguas de tatuajes marquesanos, sobre todo, en la publicación de Langsdorff de 1804 (1813-1814), a las versiones más abstractas que el propio autor registró en los años noventa del siglo XIX. No obstante, en la obra de Steinen no predomina la especulación

49 Por supuesto, considerar primario el arte corporal y secundarios los tallados y grabados es un procedimiento excéntrico desde la perspectiva de la teoría occidental del arte, que se ocupa principalmente de las pinturas y esculturas vistas como entidades estéticas independientes más que como simples accesorios de los seres vivos y agentes sociales. En Occidente el tatuaje se considera una forma de arte muy inferior, a diferencia del contexto marquesano, donde ocupa un lugar capital.

evolucionista y comparativa. El autor dedica gran parte de su atención a las relaciones de derivación o transformación que se forjan entre los motivos y las formas, y las clarifica con unos datos analíticos que a menudo son tan ingenuos como reveladores. Steinen, que elaboró todas sus ilustraciones, era un artista gráfico de notable talento. Podría decirse que su tratado en tres volúmenes sobre las Marquesas es el trabajo más exquisito desde un punto de vista estético que se ha publicado en el ámbito (el diseño y la disposición de la edición hace las delicias de todo bibliófilo). Espero que en las próximas páginas (de nuevo enfatizo que se basan, sobre todo, en la obra original de Steinen) fomenten una mayor valoración de sus contribuciones antropológicas. A mi parecer, el autor era un precursor del estructuralismo en el ámbito de la cultura material, como su compatriota Goethe en la morfología vegetal. La comparación es válida porque, al igual que Goethe pensaba que todas las plantas podían considerarse modificaciones de una «planta primordial» (anticipando claves de la corriente evolucionista), Steinen también ve los motivos y los artefactos marquesanos como transformaciones de una serie de motivos primordiales, el *etua* o deidad menor, la «cara», el «quiroide» o medio óvalo, el «tejido», etc. Cada motivo se puede transformar en los otros, como demuestra el autor. La atención que le dedica Steinen a la «derivación» o «etimología» de los motivos se engarza en su mentalidad evolucionista (o involucionista), propia del siglo XIX. En este aspecto, no seguiré su misma línea, al contrario; a mi modo de ver, las transformaciones y derivaciones de motivos que demuestra no encajan en un marco evolutivo, pues a sus datos les falta suficiente profundidad temporal. Toda la documentación visual fiable sobre tatuajes procede de un periodo de veinte años que abarco el cambio de siglo, mientras que las representaciones anteriores de tatuajes marquesanos, incluidas las de Langsdorff, son de dudable precisión. Incluso, casi todos los artefactos tallados que comenta Steinen provienen, probablemente, del siglo XIX. Espero demostrar que las cualidades estilísticas del arte marquesano se explican con mayor claridad en función de las fuerzas sincrónicas, de naturaleza ideológica y cultural, que Steinen solía pasar de largo a causa de sus preferencias evolucionistas.

Sea cual sea el modo en que se eluciden las relaciones transformativas o derivativas del arte marquesano, el primer paso que se ha de tomar radica en demostrar su existencia. En este sentido, sí sigo la línea de Steinen.

El estilo marquesano se compone de varias prácticas artísticas con una coherencia que resulta evidente de inmediato en lo visual, pero que solo puede revelar completamente un análisis detallado de sus motivos. Para ello, las «relaciones» se expresan con procesos que permiten transformar un motivo o una forma determinados en otros que se encuentren en el mismo *corpus*. A diferencia de los análisis de motivos llevados a cabo en los setenta por la etnociencia y los análisis de la «lengua visual», el propósito de este trabajo no es «generar»

motivos a partir de sus elementos, sino proceder, mediante pasos específicos, de un motivo a otro; es decir, el análisis presupone solo un nivel, el del motivo. Los motivos son reconocibles porque aparecen repetidamente bajo la misma forma en el *corpus* (así como con formas modificadas), y porque poseen nombres documentados. Algunos resultan muy reveladores de la esfera cultural, cuestión que, sin embargo, no ocurre con todos, en absoluto. No comentaré las implicaciones de tales nombres marquesanos en este apartado, pero sí los emplearé para identificar a los motivos correspondientes por simple conveniencia.

Sí es posible enumerar los procedimientos por los que un motivo se transforma en otro en este *corpus* marquesano:

(i) Movimientos rígidos en el plano –transformaciones en el plano: traslación, rotación, reflexión, reflexión con deslizamiento (Washburn y Crowe 1988)–.

(ii) Transformaciones cartesianas, según el modelo de D'Arcy Thompson (1961: c. 9 (1917)), es decir, cambios de las proporciones de los motivos.

(iii) Jerarquización o descomposición (un motivo se convierte en componente de otro, o un componente se convierte en un motivo separado).

(iv) Transformaciones dimensionales; es decir, un motivo bidimensional se convierte en uno tridimensional, y viceversa.

Estos procesos se pueden aplicar a los motivos y también a sus fragmentos. Así, para convertir un motivo en otro, se puede desdoblar, mover parte de él en el plano, cambiar de proporciones relativas, etc.

Como resultado del análisis de formas realizado sobre estas líneas, se crea una red de relaciones transformativas entre los motivos sin un centro, pues no hay motivo que se pueda considerar el ancestro originario a partir del que los demás se derivan. En teoría, todas las relaciones de esta red son simétricas; si el motivo A se deriva de B, entonces B se deriva de A, sin implicaciones de prioridad evolutiva en dirección alguna. No obstante, el análisis ha de comenzar en un punto determinado, y, en efecto, resulta conveniente hacerlo con un motivo que presente la mayor importancia visual posible. El análisis de Steinen sobre los motivos en los tatuajes se divide en tres apartados: (i) *Plectogene Muster*, patrones que remiten a trenzados, esteras, cestería, etc.; (ii) *Tikigene Muster*, patrones que contienen imágenes del cuerpo humano; y (iii) *Gesichtsmotiv*, motivos que muestran la forma de la cara o se derivan de ella. De momento dejaré de lado los primeros para concentrarme en las categorías (ii) y (iii), que abarcan los motivos más complejos e interesantes visualmente. De los dos, el apartado de *Tikigene Muster* constituye el punto de partida más natural. Como mencioné antes, el arte marquesano se plasmaba directamente sobre la persona o sobre artefactos que

se consideraban personas. Los motivos pertenecientes a *Tikigene Muster*, principalmente, reduplican al individuo agregándole otras «personas» secundarias con forma gráfica (sobre la personalidad fractal, léanse los apartados 7.10 y 7.11).

Por tanto, el motivo con el que iniciamos es el *etua*, palabra genérica que designa a las deidades inferiores.

8.7. La tabla de motivos etua

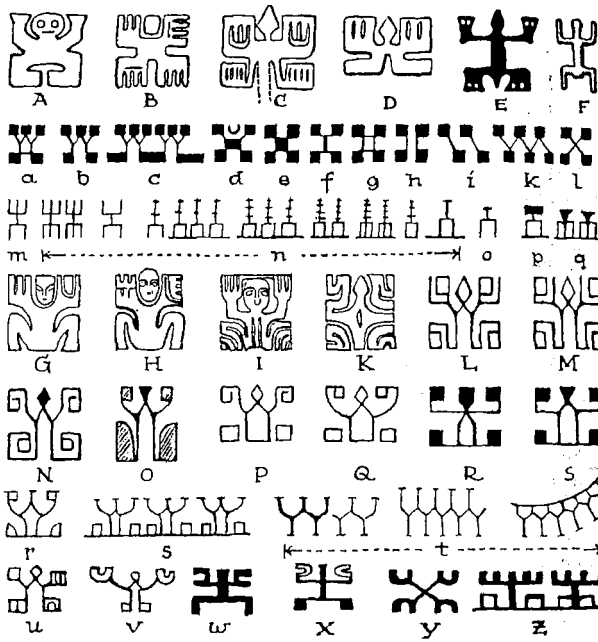


Fig. 8.7/1. *Etua*: diagrama clasificatorio del principal motivo marquesano, el *etua*, confeccionado por Karl von den Steinen.

En cuanto a las relaciones estilísticas entre los motivos de tipo *etua* encontrados en esta tabla y otros motivos marquesanos, véanse las siguientes figuras: figura 8.7/2 para la transformación del *etua* A al G; figura 8.7/3 para los *etua* L, M y N; figura 8.8/1 para el *etua* O y los motivos de *hope vehine*; figura 8.9/5 para el *etua* N y los motivos kea; figura 8.10/1 para el *etua* r y el motivo mata *hoata*; figura 8.12/3 para el *etua* t y el patrón *aniatiu*. Fuente: Von den Steinen, i. 153, ilustración 100.

El método de Steinen para analizar los motivos se despliega en su tabla de motivos *etua* que reproduzco en la figura 8.7/1 y que utilizaré como punto de partida para estudiar el amplio abanico de motivos marquesanos. En la tabla, Steinen diferencia siete tipos de motivos *etua* (en filas) que agrupa en dos clases principales: los *etua* «de pie» y los «sentados». No se ha de atribuir importancia iconográfica alguna a esa distinción, realizada únicamente por conveniencia. El *etua* «de pie» es aquel cuyas extremidades inferiores forman una curva convexa en relación con el cuerpo en vertical, mientras que las del *etua* «sentado» dibujan una curva cóncava; para encontrar un ejemplo de ello, véase la figura 8.7/2, que, además, ofrece un contraste entre los *etua* A y G de la tabla de Steinen.

Fig. 8.7/2. Rotación en el plano en la formación de dos clases de *etua* ilustradas por Steinen.

Como se observa en la figura 8.7/2, el contraste entre estar «de pie» y «sentado» se produce con un movimiento rígido en el plano que afecta a las extremidades inferiores del *etua*, en concreto, una rotación de 90 grados, ejemplo típico de la «lógica visual» del arte marquesano, y el primero de muchos que comentaré en las siguientes páginas.

Si estudiamos con detenimiento la tabla de los *etua*, veremos que los distintos tipos de *etua* en pie y sentados muestran una alta variabilidad. Los de la primera fila se tomaron de un relieve en piedra y hueso; en el caso de E, se trata de una silueta de *etua* grabada en un caparazón de tortuga. Las dos filas siguientes de *etua* de pie son formas muy reducidas que se hallaron en tatuajes o en grabados en bambú –cuyo repertorio de motivos es idéntico al de los tatuajes–. Más adelante me ocuparé de tales formas reducidas, pues, como veremos, se funden con la otra categoría principal que delineó Steinen, los *Plectogene Muster*, motivos «en trenza o tejidos». En primer lugar, me enfocaré en las filas cuarta y quinta, sobre todo, en los *etua* L, M, N y O. L es una versión lineal de G, empleado como tatuaje; y M es su complementario, que se produce al someter las «manos» a una reflexión en el plano vertical (o, dicho de otra manera, al cambiar la mano izquierda por la derecha, y viceversa). Para generar el brazo con forma de «espiral cuadrada» de N, solo se necesita otra reflexión en el plano horizontal (figura 8.7/3). Las «piernas» del mismo motivo se obtienen

al aplicar a estos «brazos» a una reflexión en el plano horizontal y una rotación de 90 grados en el sentido contrario a las agujas del reloj. Esta forma también se puede ver como una versión reflejada y modificada de la pierna «sentada» básica que aparece en G, que constituye el punto de partida.

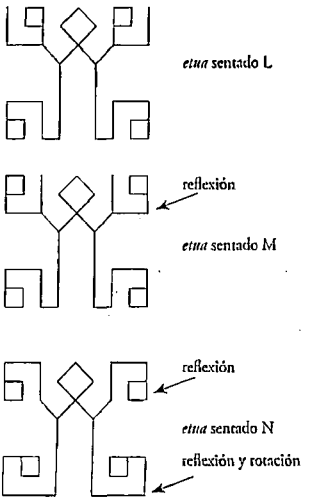


Fig. 8.7/3. Reflexión y rotación en la formación de los *etua* L, M y N de la figura 8.7/1.

Se observa una pierna ligeramente distinta en el *etua* O, que, por lo demás, es muy parecido a N en forma. Esta pierna es la misma que en G, excepto por la muesca de la base que marca el límite entre el muslo y la pantorrilla de la pierna en cuclillas. Al duplicarse esta línea, se obtienen las piernas con forma de concertina de I y K, que conducen a los otros motivos que comentaré más adelante. Sin embargo, la pierna de O –que es un cuarto de una elipse– elimina tal línea y se puede considerar el origen de una clase muy amplia de motivos semicirculares y otros con forma paraboloide.

En el tatuaje de hombres, el motivo O es antropomorfo, pues, al igual que L, M y N, es una forma de Kena, el héroe mitológico vinculado a los tatuajes que se muestra como un *etua* sentado. No obstante, de acuerdo con la información de Steinen, el *etua* idéntico que se tatúan las mujeres se llama *Kea*, que el autor afirma que se refiere a la tortuga de tierra. Estos detalles de nomenclaturas no serían relevantes para un análisis formal como este excepto

por una cuestión. Los habitantes de las Marquesas consideraban sagradas y divinas a las tortugas de tierra y de agua, así que no hay nada de sorprendente en que algunas especies del género *Testudo* aparezcan como *etua* sagrados en los tatuajes. Lo interesante es que la perspectiva canónica de la tortuga es en el plano horizontal, en paralelo con la tierra, mientras que la del *etua* sentado es en vertical en relación con el plano del suelo. Por tanto, en este caso hallamos otra transformación «geométrica» que depende de si la imagen se ve como una sección o un plano: un *etua* sentado se convierte, cuando la orientación implícita del observador y el *etua* se cambia de vertical a horizontal, en una tortuga divina vista desde arriba, sin que ocurra cambio alguno en la morfología del motivo (figura 8.7/4). La forma horizontal –de tortuga– del *etua* sentado es muy prolífica para generar más motivos –en concreto, otras formas de *kea* y *kake* de las que hablaré a su debido tiempo–.

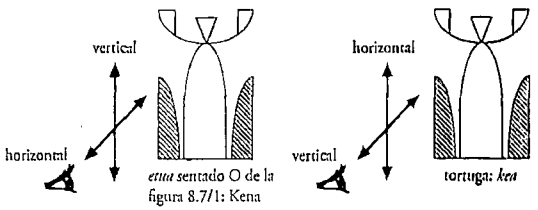


Fig. 8.7/4. La orientación geométrica afecta el cambio de los motivos: del *etua* al *kea*, motivo de tortuga que se tatúan las mujeres.

8.8. *Del* hope vehine *al* vai o Kena

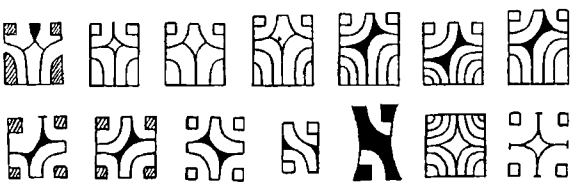


Fig. 8.8/1. El *etua* O de la figura 8.7/1 se desliza gradualmente para convertirse en la clase de motivos *hope vehine*. Fuente: Steinen, I. 163, ilustración 111.

Empezando por el *etua* O, a continuación analizaré un motivo muy prominente designado *hope vehine*, que se traduce como «mujeres trasero» (en mi opinión, debe de referirse a las diosas siamesas que aparecen de espaldas la una a la otra; A. Gell 1993: 193). Se puede derivar de varias maneras, pero la más sencilla es iniciar desde un *etua* como el motivo O, o el r, que se encuentra en la siguiente fila de la figura 8.7/1. En una figura distinta, Steinen muestra con notable claridad la derivación de *hope vehine* comparando una serie de formas relacionadas que provienen de tatuajes (figura 8.8/1). La figura en cuestión enseña cómo el *etua* sentado va deslizándose gradualmente para adoptar la forma de cuartos de óvalo diametralmente opuestos, típica del *hope vehine*; se reduce una «pierna» del *etua* y, a cambio, se transforma el «brazo» del lado opuesto como un cuarto de óvalo (véanse los números ii, iv y v de la fila 1; y los números ii y iii de la fila 2, que son los motivos *hope vehine* estándar). Estas transiciones suaves señalan un camino evolutivo, pero, como mencioné antes, no me interesan este tipo de relaciones tanto como las transformaciones que se pueden realizar en un motivo para convertirlo directamente en otro, sin pasos intermediarios. En consecuencia, desde mi punto de vista, es más útil concebir la relación entre el *etua* sentado y el *hope vehine* como se muestra en la figura 8.8/2, donde el primero se puede transformar en el segundo al dividir verticalmente un *etua* que posea la forma ilustrada en la figura 8.8/1; rotarlo 180 grados; y volver a unir las dos mitades, operación cuyo resultado es un motivo similar a un *hope vehine* (figura 8.8/1, fila 2, número ii).[50]

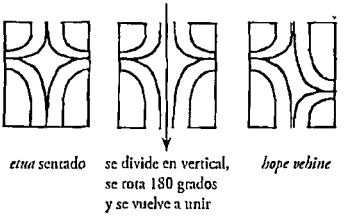


Fig. 8.8/2. Del *etua* sentado (figura 8.8/1, fila 1, número iii) al *hope vehine* (fila 2, número ii).

En cambio, el *hope vehine* se puede transformar en otros motivos. El primero que analizaré es el *vai o Kena* o 'baño de Kena', el héroe que mencioné antes y en cuya mitología ya he profundizado en otro trabajo (A. Gell 1993:

50 Los lectores que estén familiarizados con estos cortes, inversiones y pegues a los que Lévi-Strauss somete los mitos para demostrar las afinidades entre ellos aunque en la superficie no parecieran asemejarse en absoluto apreciarán la importancia de tales procesos.

186-188). Existen tres formas documentadas de este motivo, y cada una se deriva del *hope vehine* por vías ligeramente diferentes. La forma más básica del *vai o Kena* se compone únicamente de un *hope vehine* junto con su reflejo. Otra más compleja del motivo se produce según la figura 8.8/3, donde un *hope vehine* se somete a una reflexión y traslación para generar un reflejo adyacente del original, al que está unido. El siguiente paso consiste en «estirar» ambos *hope vehine* en horizontal para que se solapen en el medio y se ocluyan parcialmente. Esto da como resultado un motivo de *etua* sentado en el que los cuadrados opuestos del *hope vehine* doble se convierten en los «brazos»; y los unidos, en las «piernas». La fusión de este motivo y el *etua* se completa añadiendo una «cabeza» vestigial y otros elementos corporales.

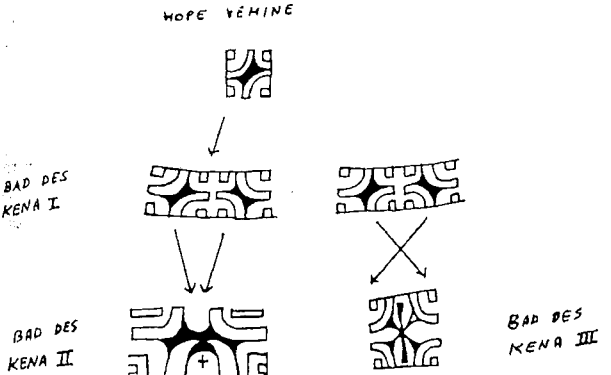


Fig. 8.8/3. Del *hope vehine* al *vai o Kena*.

La versión más compleja del *vai o Kena* también se basa en el *hope vehine* (figura 8.8/3, III). Para generarlo, en primer lugar, se duplica el motivo y se rota 90 grados. Después, los *hope vehine* superpuestos que surgen de esta operación se separan para producir un motivo cuadrado cuatro veces más grande, en el que cada cuarto de óvalo ocupa una esquina. Entre estos cuartos, el espacio negro cóncavo que aparecía en el *hope vehine* original –ahora duplicado– aparece como una X también de color negro que los une diagonalmente. En último lugar, los pequeños cuadrados que figuraban en las partes superior e inferior del *hope vehine*, no incluidos en los cuartos de óvalo, se bajan para convertirse en el eje central del motivo, que representa a Kena en el baño.

8.9. Del hope vehine *al* kake o kea

En siguiente lugar, me centraré en la segunda categoría de motivos que se puede derivar del *hope vehine*, los *kake* –'escalada'–, que se funden con los *kea* y a veces también se denominan así. El motivo *kake* es un *hope vehine* que se ha estirado y torcido (figura 8.9/1), un ejemplo de «transformación cartesiana» como la ilustraba D'Arcy Thompson, y a diferencia de las transformaciones simétricas de Washburn que habíamos considerado hasta ahora, si bien también observamos algunos «estiramientos» en el ejemplo *hope vehine* → *vai o Kena* que acabo de comentar.

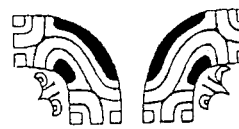


Fig. 8.9/1. La transformación cartesiana de un *hope vehine* da como resultado un *kake* (tipo I) de Willowdean Handy. Fuente: Handy, placa XXVI.

Sin embargo, en el caso de los motivos *kake*, las coordenadas están mucho más distorsionadas. El que se muestra en la figura 8.9/2 (Handy, placa XXVI) equivale a un *hope vehine* que se duplica en dos elementos, de los cuales uno se traslada y se une al otro. No obstante, la simetría de los *hope vehine* se oculta con ciertos cambios efectuados en sus proporciones relativas. Los cuartos de óvalos aislados de las esquinas superior izquierda e inferior derecha se han reducido, mientras que los otros dos cuartos que se unen se han agrandado.

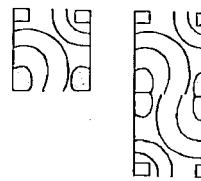


Fig. 8.9/2. *Kake* generado a partir de un *hope vehine*: duplicación, rotación y reflexión (Handy, placa XXVI).

A continuación, se estrecha y dobla la figura entera para que los cuartos más pequeños se conviertan en el principio o final de un «podoide» o «criatura con pies», según la terminología de Steinen. El autor también presenta un *kake* distinto que se deriva directamente de un *etua* sentado, en vez de un *hope vehine* (figura 8.9/3). Para producir ese *kake* de tipo II, primero se duplica el *etua* senta-

do, como el motivo O de la tabla antes ilustrada, y luego ese duplicado se agrega al original tras una rotación de 180 grados, lo que produce una clase distinta de «podoide». Después, se estira y retuerce como el *kake* de tipo I (figura 8.9/1), para generar el típico *kake* doblado. Se observa una sutil diferencia de simetría entre los *kake* de tipo I y de tipo II, aun cuando parecen ser motivos *hope vehine* con cabeza doble, según si se ha rotado el duplicado, como en el tipo II; o no, como en el primero (Steinen, iii. 162, ilustración 110; ante Handy, placa XXVI). Los *kake* se pueden dibujar en pares, cosa que, de hecho, suele ocurrir. Uno se gira 180 grados con respecto del otro para dibujar un espacio rectangular.

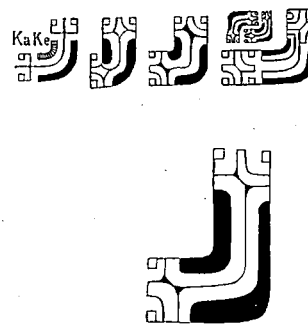


Fig. 8.9/3. Transformación cartesiana con rotación: de un *etua* sentado a un *kake* (tipo II), de Steinen. Fuente: Steinen, i. 162, ilustración 110 (arriba); i. 164, ilustración 114 (abajo).

Finalmente, antes de concluir el análisis de los *kake,* he de mencionar un diseño único que Handy registró (figura 8.9/4; Handy, placa XV); se trata del tatuaje de «faja» que lleva la jefa tribal sobre el trasero, por encima del sacro. Steinen no lo documentó, pero puede que, como hombre etnógrafo, no lograra convencer a esta jefa particular de que le revelara su tatuaje. Los motivos de gran tamaño situados a la izquierda y la derecha son unos *kake* de una sola cabeza (la propia Handy los denomina *ka'ake,* pero creo que es un error). Estos grandes «arcos de costado» aparecían en muchas tradiciones del tatuaje en la Polinesia –por ejemplo las islas de la Sociedad (A. Gell 1993)–. A pesar de ello, lo interesante desde un punto de vista estilístico no es que encontremos aquí un caso de jerarquización, que hasta ahora no he tenido ocasión de mencionar. Los diseños que he comentado son bastante pequeños, pero en este caso vemos dos pares de *kake* reflejados –cuatro en total– como elementos principales de la composición que subsumen a muchos *etua* «reducidos» –*pohu* y *fanaua,* para ser precisos–. Además, el conjunto se puede interpretar como un motivo de «cara» a gran escala, si bien regresaré a esta posibilidad más tarde, cuando haya

hablado de la transición de *etua* → «cara u ojo». Acabaremos encontrándonos con más ejemplos de motivos que abarcan otros motivos, pero este resulta de lo más impresionante.

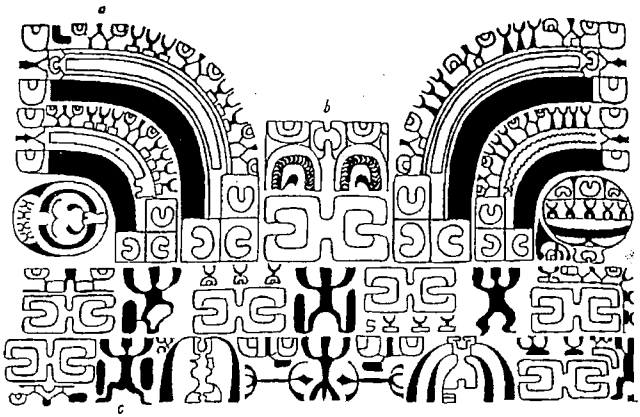


Fig. 8.9/4. Faja que viste la jefa de la tribu, con un *kake* de tipo III. Léase el apartado 8.11 sobre los motivos de cara. Fuente: Handy, placa XV.

Se habrá hecho evidente que las cabezas de los «podoides» presentes en la figura 8.9/4 no se asemejan ni un poco a nuestros *kake* de tipo I ni II. A los que *sí* se parecen es a los pequeños *etua* inmediatamente adyacentes; de hecho, son idénticos a ellos. Esos *etua* son ejemplos de *Pohu*, héroe mitológico que aquí se muestra con manos (o patas delanteras) muy grandes, que los *kake* también poseen. En este sentido, son similares a otra clase de «podoides» que se alargan, pero sin torcerse, y que se denominan, de nuevo, *kea (Testudinata)*. Se trata de podoides que se producen al colocar motivos *etua* frente a frente en pares opuestos (es decir, un motivo girado 90 grados; véase la figura 8.9/5). Estos *kea* son muy comunes en los tatuajes de manos, de los que se han extraído los ejemplos que aquí se ilustran (Steinen, i. 166, ilustración 119). Una gran parte se encuentra como decoración para cuencos de sopa (terrina), que, en sí misma, replica la forma de una tortuga, al disponerse como las placas de un caparazón: una tortuga compuesta de muchas tortugas (figura 8.9/6). En estos motivos, las ocho piernas se pueden convertir en formas serpentinas en vez de las espirales que se ven en los *etua* originales (por ejemplo, el motivo N de la fila 5, figura 8.7/1).[51]

51 Resulta interesante descubrir que estos motivos de tortuga compuestos por un *etua* doble se conocen también como *moko* o 'lagartos', animales a los que, en efecto, se parecen mucho más por sus extremidades

Estos motivos de «tortuga» creados a partir de varios *etua* opuestos poseen «caparazones», representados por el segundo y tercer par de «patas» de aquella criatura con ocho extremidades.

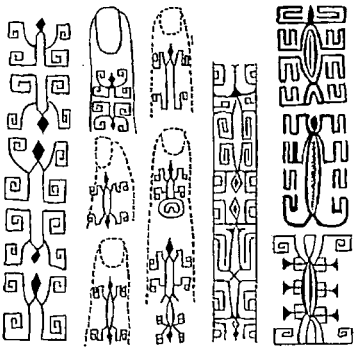


Fig. 8.9/5. Tatuajes para mujeres con motivos de *kea* o tortuga, registrados por Steinen.
Fuente: Steinen, ii. 205, ilustración 206.

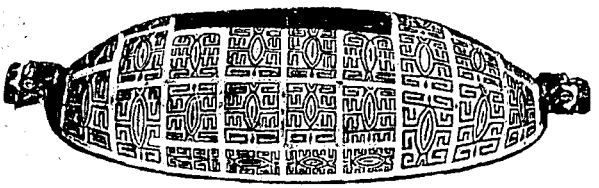


Fig. 8.9/6. Una tortuga compuesta de tortugas: motivos *kea* sobre una terrina con forma de tortuga.
Fuente: Steinen, ii. 205, ilustración 206.

En 1804, Langsdorff publicó un grabado de un joven que tenía tatuada una tortuga relativamente «realista» en su hombro. En esta versión del motivo, el caparazón está dibujado como un óvalo, y la propia tortuga es un *etua* contenido en su interior (figura 8.9/7). Si comparamos esto con el *kea* o tortuga que

torcidas y su cuerpo alargado. Un misterio no resuelto de la literatura sobre el tatuaje polinesio es por qué el famoso arte de los maoríes neozelandeses también se llama *moko*. Es muy sugerente que la misma palabra se use como otro nombre para designar al *kea* o *kake* del tatuaje marquesano. Al igual que las tortugas, los lagartos también eran seres sagrados y aparecen numerosas veces en el arte de las Marquesas. La manera en que reptiles tan distintos como las tortugas y los lagartos se hayan convertido en sinónimos visuales para el arte marquesano refleja, en parte, la similitud de sus asociaciones simbólicas.

documentó Steinen en los años noventa del siglo XIX, vemos que el caparazón ha desaparecido y que solo tenemos una fila de motivos *etua*. No obstante, quizá no sea este el caso exactamente, porque la manera en que se dibujan las patas del *kea* (como grandes cuartos de óvalo) sugiere que el «caparazón» del motivo original se ha dividido en varias partes distribuidas como las «piernas» del *etua*. De hecho, los *etua* de al lado comparten medio caparazón entre ellos.

Fig. 8.9/7. Tatuaje de tortuga *kea* «realista» registrado por Langsdorff en 1804.
Fuente: Steinen, i. 191, ilustración 148b.

8.10. Del etua *a la forma de cara* (mata hoata)

La siguiente transformación del *etua* que considerar es quizás la de mayor importancia para la integridad del estilo marquesano. Se trata de la transformación del *etua* sentado en el motivo de «ojo» o «cara»: *mata hoata*. Este se genera con una jerarquización o una hipostatización del *etua*, al que es más o menos idéntico, desde un punto de vista morfológico. La derivación se observa con mayor claridad en una versión del *mata hoata* –que significa 'ojos brillantes'– que aparece tatuado en la pierna de *frau* Badora (figura 8.10/1). El tatuaje de Badora incluye un *etua* muy explícito –idéntico a *pohu*, el motivo r en la figura 8.7/1– que forma la «nariz». Sobre ella se encuentran los grandes medios óvalos que constituyen los prominentes ojos de la cara. En esta unión, se hace muy evidente que el diseño *mata hoata* es igual que el *etua* o *pohu*; de hecho, es una versión realizada a mayor escala. Los brazos estirados del motivo *etua* se transforman en las pronunciadas curvas debajo de los ojos; las «manos», en los iris; y la cabeza, en el puente de la nariz. Resulta más normal que la «nariz» del *mata hoata* sea una transformación del *pohu*, que no se distingue tan fácilmente.

La figura 8.10/2 muestra formas más estándar del *mata hoata*, que Steinen tomó de los tatuajes de hombres. Para producir este tipo de nariz, los «brazos» del *etua* pequeño se reflejan horizontalmente de manera que conformen medios óvalos, y se elimine la cabeza, con lo que se genera una forma más similar a unos orificios nasales. Sin embargo, sigue siendo sencillo leer la totalidad del *mata hoata* como un derivado del *etua* básico. Se pueden añadir otros medios óvalos a los márgenes curvos de los ojos para darle otorgarle más fuerza al diseño. Cuando se graban los motivos *mata hoata* en espacios estrechos, se vuelven cada vez más similares a los *etua* (figura 8.10/3).

Fig. 8.10/1. *Etua* sentado transformado por hipostatización en *mata hoata*. Piernas tatuadas de Badora: (a) *mata hoata;* (b) *kake doble;* (c) *mata hoata;* (d) *kautupa;* (e) *etua;* (f) *mata hoata;* (g) *kake doble;* (h) *poriri.* Fuente: Steinen, i. 132, ilustración 77.

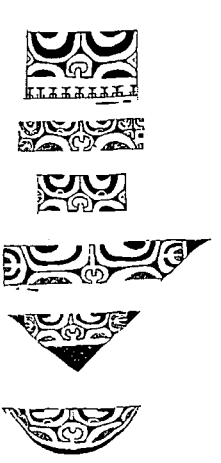


Fig. 8.10/2. *Mata hoata* encontrado por Steinen en los tatuajes de hombres. Fuente: Steinen, i, ii (varios).

Fig. 8.10/3. El tatuaje *mata hoata* presenta una clara inclinación hacia el *etua*.
Fuente: Steinen, I. 104, ilustración 54.

Al agregar espirales en el extremo de los «brazos» del *etua* y a cada lado de la cabeza, se genera otro motivo más, de proporciones similares a las del *mata hoata*, que se denomina *vau* (rocas). Este motivo, que recuerda al oleaje del océano que choca contra las rocas de la costa, se solía colocar sobre las nalgas. Por tanto, el *vau* es otro derivado del *etua* y el *mata hoata*, aunque, para brindarle mayor verosimilitud, se solía romper la simetría de las espirales de distintas maneras, con lo que se producía una familia de formas alternativas ilustrada en la figura 8.10/4.

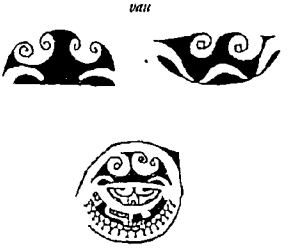


Fig. 8.10/4. Del *mata hoata* al motivo *vau*, obtenido al añadir espirales. Fuente: Steinen, I. 169, ilustración 125.

8.11. Del mata hoata *al* ipu*: otras formas de cara*

Si se doblan los medios óvalos que representan los «ojos» en el *mata hoata*, se obtiene el siguiente motivo importante, el *ipu*, que significa «tazón» o calabaza. Era práctica común tatuar filas de estos motivos en la parte inferior del brazo, donde se organizaban en pares. La transformación del *mata hoata* al *ipu* se muestra en la figura 8.11/1. Cuando un *ipu* se corta en dos horizontalmente, se convierte de inmediato en un *mata hoata*. Generalmente, los *ipu* vienen rodeados de un motivo, el *papua*, que es un derivado por duplicación de la «nariz» del *mata hoata* (figura 8.10/2). Aunque la palabra *ipu* no se refiere a los ojos, sí se coloca a menudo junto a ellos para hacer palpable tal identidad (por ejemplo, la singular máscara de *tapa* que aparece en la figura 8.11/2).

Fig. 8.11/1. Del *mata hoata* doble al *ipu*.
Fuente: Steinen, i. 129, ilustración 74.

Fig. 8.11/2. Máscara, elaborada con tela de tapa, que presenta «ojos» de *ipu*.
Fuente: Steinen, i. 173, ilustración 131.

A continuación, pasaré a la familia de diseños de «cara», distintos a los *mata hoata,* que presentan ojos circulares. Tales tatuajes se solían situar en las manos, cuyo revés se protegía con «caras» compuestas de varios elementos. La figura 8.11/3 es un ejemplo de una «cara en la mano». Como se observa, los ojos están formados por mitades opuestas de un motivo *etua,* colocados sobre una «nariz» idéntica a la que se halla en los *mata hoata.* La «boca» de la cara consiste en una transformación de las curvas que aparecen en los «ojos» del *mata hoata.* La figura 8.11/4 muestra un «ojo» con forma de D en vez de círculo. En este caso, el ojo es un único *etua,* aunque dentro del diseño de la mano derecha se ve otro *etua* más pequeño, y ambos tienen a convertirse en miniaturas de un *mata hoata.*

Fig. 8.11/3. Diseño 1 de «cara en la mano». Fuente: Steinen, i. 177, Ilustración 136/5.

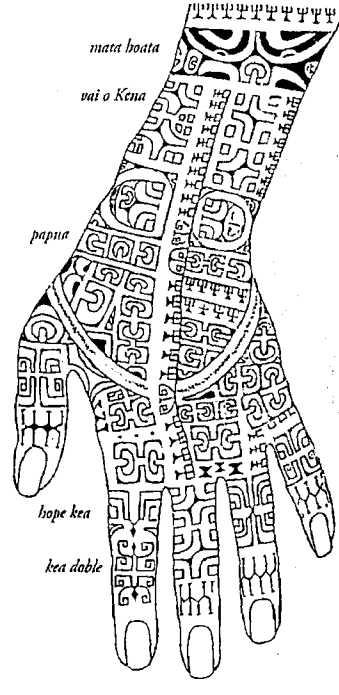


Fig. 8.11/4. Diseño 2 de «cara en la mano»: cada ojo puede interpretarse como una cara, un único *etua,* o uno que contiene otro *etua.* Fuente: Steinen, i. 177, Ilustración 136/6.

Dicho de otro modo, este motivo se puede leer de tres maneras diferentes a la vez: (i) como un ojo del diseño de cara en la mano; (ii) como una cara del tipo *mata hoata;* y (iii) como un *etua* o, en efecto, dos, de los cuales uno engloba al otro. Esta abundancia de posibles lecturas relacionadas con un único motivo –que se rodea de otros muchos, todos igualmente desconcertantes– es un ejemplo perfecto del ingenio del que hace gala el estilo marquesano, pero ¿a qué propósito servían estas muestras de creatividad gráfica? Hemos de dejar esa cuestión de lado hasta que hayamos profundizado en el abanico completo de cualidades estilísticas presentes en el arte de las Marquesas.

Existe un motivo de cara común que se tatúan a menudo las mujeres en las rodillas y que se llama *kautupa* o *poriri* (según Handy, significa 'molusco enrollado'). El propio Steinen lo nombra como un tipo de *kake*, pues, como ilustra la figura 8.11/5, se lo puede considerar un podolde circular, aunque se han aplicado cambios notables a la silueta básica del *kake* para generar la «boca» y los «ojos» del *poriri*. Sin embargo, la derivación que indica Steinen parece estar fundamentada.

Fig. 8.11/5. *Poriri* o «molusco enrollado» como forma de cara. Fuente: Steinen, I. 179, ilustración 137.

En último lugar, cabe señalar que los motivos de cara se pueden subsumir jerárquicamente a otros motivos mayores y, a su vez, es posible que ellos mismos engloben a otros de menor tamaño. De este modo, los «ojos» de la figura 8.11/4 también son formas de cara. Esta idea se plasma a mayor escala en la figura 8.11/6, un grabado de Langsdorff que muestra un tatuaje –inacabado– en la espalda de un joven guerrero. Los dos grandes diseños circulares situados sobre la zona escapular son «ojos» (este motivo es similar al que se encuentra en la máscara de *tapa,* figura 8.11/2). La «boca y nariz» de esta cara está formada por otra cara más pequeña en la parte inmediatamente inferior de la espalda, lo que nos remite a un pasaje anterior, sobre la figura 8.9/4, que muestra la «faja» de la jefa tribal. En ella los ojos son *kake* que encierran otros ojos ovales compuestos (de manera ciertamente aleatoria) de motivos *etua.* En este caso, la nariz es el *etua* que se halla en el centro del diseño.

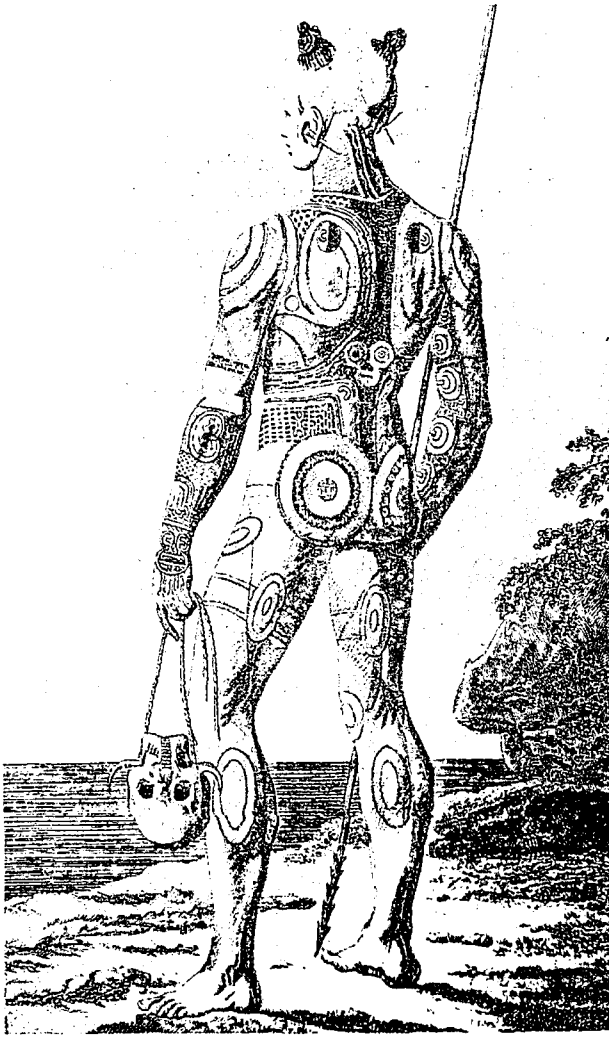


Fig. 8.11/6. Grabado de Langsdorff de 1813: guerrero joven con tatuajes de ojos y caras.
Fuente: Langsdorff 1813-1814.

8.12. Otras transformaciones de motivos

De los pocos motivos comunes que quedan nos podemos ocupar con rapidez. Un motivo de «relleno» que se usa con mucha frecuencia es el *papua* (figura 8.11/4), que muestra pequeños medios óvalos en varias configuraciones, y la «nariz» del *mata hoata*, que, como hemos visto, es un *etua* pequeño transformado. El motivo del que no logro hallar una derivación satisfactoria es el *pahito*, también llamado *pokaka* (un paquete o fardo, objeto al que, en efecto, se parece). Se compone de medios óvalos opuestos que se disponen de varias maneras. En la práctica, el *pahito* solo delimita un espacio, que se suele rellenar con derivados del *hope vehine* o del *mata hoata*. Otro motivo común es la roseta *(feo'o)*, que se forma con una serie de motivos (como algunas formas de *pohu* o *fanaua*) dispuestos de modo que compongan un círculo (figura 8.12/1).

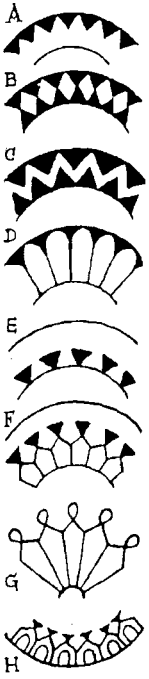


Fig. 8.12/1. Motivos de roseta. Fuente: Steinen, i. 148, ilustración 93.

Finalmente, solo mencionaré unos pocos motivos menores que comentó Steinen bajo la rúbrica de motivos «en trenza o tejidos». Algunos de ellos consisten en varias organizaciones de triángulos, que se identifican con los «dientes» o las espinas de un bonito (los dientes se pueden transformar fácilmente en espinas). Estos se suelen utilizar comúnmente como «armadura» de los triángulos negros que se tatúan los hombres en la cara interior de los muslos (figura 8.12/2).

Fig. 8.12/2. *Jerarquización: motivos de «dientes» o niho.*

Tales triángulos decorados de triángulos suponen un ejemplo de jerarquización muy transparente. Otras series de motivos son los *etua* pequeños, *pohu* y *fanaua*, que, como ya se ha mencionado, sirven para formar motivos más complejos. Sin embargo, su fin principal es funcionar como relleno dispuestos en filas de una o varias líneas (aparecen en la tercera fila de la tabla de *etua*, figura 8.7/1). Se puede obtener una variación llamativa de esos *etua* de menor tamaño al unirlos o ubicándolos con la misma orientación, o alternándolos con rotaciones de 90 grados (la figura 8.12/3 muestra este último patrón en el motivo *aniatu* de tipo t, de la tabla de *etua*).

Fig. 8.12/3. Banda *aniatu* que alterna e invierte motivos etua de tipo t, encontrados en la figura 8.7/1. Fuente: Steinen, il. 194, ilustración 192.

Finalmente, la simplificación definitiva de los *etua* da como resultado el patrón de tablero de ajedrez. La tabla de motivos de Steinen evidencia con total claridad la manera en que se puede derivar tal patrón a partir de un *etua* sentado (fila 2, del tipo a, hasta el tipo l, con variaciones; el significado simbólico y político que abarca el patrón de tablero de ajedrez está desarrollado en A. Gell 1993).

8.13. *La inversión figura-fondo (diademas de caparazón de tortuga)*

Con esto he concluido lo que tengo que decir de los tatuajes. La siguiente categoría que analizaré son las obras marquesanas en caparazón de tortuga, que constituyen un puente entre el arte en dos dimensiones del tatuaje y los tallados, tanto en relieve como en bulto redondo. Los trabajos más delicados, que son bidimensionales por completo, consisten en «diademas» (figura 8.13/1) en los que aparece un disco de caparazón exquisitamente grabado sobre otro más grande de concha. Así se obtiene un ornamento muy elegante que llevar en la frente. Como muestra la figura 8.13/1, es evidente la continuidad entre el estilo de este trabajo sobre concha y el tatuaje. El disco que ilustro (Salem 1807) me recuerda, a primera vista, al *mata hoata*, pero ¿cómo se disponen las caras que vemos y cuáles son sus componentes individuales? Alrededor del agujero central, encontramos cuatro grandes «ojos», suficientes para formar dos caras por lo general. Sin embargo, al considerar la disposición circular del diseño, detectamos que los ojos no pertenecen a dos rostros, sino a cuatro, y cada uno comparte sus ojos con los rostros vecinos. Si los vemos desde el centro del disco, los ojos están formados por ciertos elementos de aspecto antropomórfico, unas figuras con los brazos levantados, como medio *etua*.

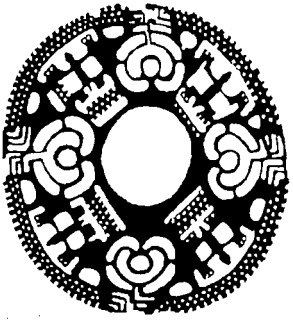


Fig. 8.13/1. Inversión figura-fondo y jerarquización: disco grabado en caparazón de tortuga.
Fuente: Steinen, ii. 168, ilustración 156 (iv).

Entre cada par de ojos se halla una forma compleja que constituye el resto de la cara. Si observamos cada rostro desde el borde exterior del disco hacia dentro, encontramos unos orificios nasales y una boca. Por el contrario, si miramos estos elementos partiendo del centro, vemos unas caras bastante diferentes; los orificios de la nariz se convierten en los ojos de un rostro más pequeño, similar a una calavera (figura 8.13/1). Aquí no acaba la cuestión, ya que estos cráneos dispuestos entre los ojos grandes (blanco sobre negro), a su vez, son unos *etua* de

pie (negro sobre blanco). Se trata de un caso maravilloso de inversión figura-fondo, mucho más interesante que el trillado ejemplo del jarrón y la cara que figura en todos los manuales de psicología. Como mostraré más tarde, este virtuosismo dista mucho de ser el ejercicio de arbitrariedad que puede parecer y se relaciona directamente con ciertos atributos fundamentales del sistema cultural marquesano. Sin embargo, al mismo tiempo, como indiqué antes, tales características solo adquieren relevancia después de haberse tomado las molestias de diseccionar el estilo y la morfología de la cultura material, no antes. Esta clase de diademas se fabrica en tres piezas: el disco central más dos placas que van en el extremo, como las que se enseñan en la figura 8.13/2 (algunas tenían tres discos y dos placas).

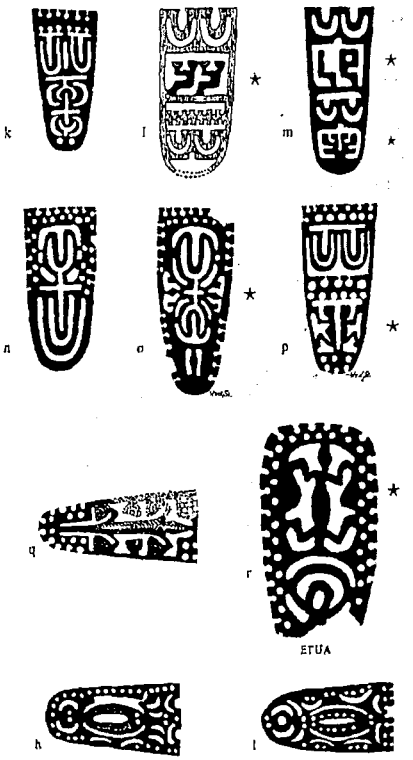


Fig. 8.13/2. De los ojos al lagarto: la derivación evolutiva de Steinen en los extremos de las diademas. Fuente: Steinen, ii. 173, ilustración 161.

Estas últimas son objetos dignos de estudio, pues en ellas encontramos cierta transición en la figura de «ojos grandes» (blanco sobre negro), que se transforma en un elemento muy diferente: la imagen de un lagarto o un *etua* (negro sobre blanco). Resulta evidente la relación entre esta inversión figura-fondo y la que comentamos en el párrafo anterior. La transición entre los «ojos» y los «lagartos» alimentaba la posición evolucionista de Steinen, y no cuesta comprender por qué (figura 8.13/2). Al mismo tiempo, hemos de recordar que las placas no estaban diseñadas para que las compararan entre sí, sino para que las vieran de manera individual, por separado, así que puede que las transiciones que observamos no hubieran sido tan aparentes de la misma manera para los habitantes de las Marquesas. Solo las ambigüedades visuales que cohabitan en una misma placa son de importancia estilística incuestionable, y no son pocas (por ejemplo, «o» y «h» donde, claramente, coexisten los ojos y los *etua* lagarto).

Tal vez el aspecto más relevante de las placas, considerando la totalidad del arte marquesano, es que clarifican la transformación del *etua* frontal al que está «de perfil», mediante el motivo de «lagarto». Los *etua* «de perfil» no se encuentran en el tatuaje, sino solo en las «miniaturas» de arte plástico, como estas placas, y sobre todo, en los pendientes tallados en marfil. El origen de este tipo de *etua* se hace evidente en la placa «p», donde la criatura de la base podría ser tanto un *etua* lagarto como el de «r», como dos *etua* con las rodillas dobladas vistos de perfil. Más adelante continuaré comentando las divinidades colocadas de espaldas, pues conforman un motivo predominante en el arte plástico marquesano de bulto redondo, aunque en las placas de las diademas se suelen transformar de manera que uno de los *etua* se refleja y acaba mirando en el mismo sentido que su compañero (figura 8.13/2, «i»; ambas versiones del motivo coexisten en «m»).

8.14. De dos a tres dimensiones

A continuación, nos dedicaremos al arte plástico marquesano en más de dos dimensiones. En realidad, ninguna obra de aquel es completamente tridimensional en el sentido de que ocupe un espacio de tres dimensiones. La escultura marquesana se concibe como una «piel» que cubre un núcleo, por ejemplo: un cilindro, un cubo, o un cuerpo humano. Puede que ese elemento sea tridimensional, pero el tallado se suele plantear en el plano, como un bajorrelieve o un trabajo de *appliqué* con que se envuelve el núcleo, lo cual es válido, incluso, para las grandes esculturas separadas, sobre todo, las cabezas. Este aspecto nos trae una pregunta interesante: ¿cómo se relaciona el arte tridimensional al arte gráfico en dos dimensiones que hemos analizado hasta ahora? Los marquesanos conceptualizaban la transición entre el arte bidimensional y el tridimensional de manera contraria a nuestras concepciones habituales, como trataré de explicar en los siguientes párrafos.

Supongamos que presento la imagen de una persona, dibujada en tinta sobre una hoja de papel, y formulo una pregunta: «¿Cuál es la vista posterior de este dibujo?». En cierto sentido, no existe respuesta válida porque los dibujos son gráficos en dos dimensiones (de arriba abajo y de izquierda a derecha), así que no tienen «vista posterior» ni «frontal». Sin embargo, podríamos interpretar que equivale a preguntar cómo es la persona de la imagen vista desde atrás, o, quizás si preferimos una lectura más literal, cómo es la parte trasera del papel sobre el que está dibujada la persona. Ya que sería algo absurdo plantear la pregunta en su sentido literal, lo más natural sería pensar que se refiere al aspecto de la persona observada desde atrás. Una respuesta posible sería generar otra imagen como la de la figura 8.14/1, que muestra al sujeto en cuestión de espaldas. Obramos de esta manera porque «vemos» los dibujos como proyecciones «planas» de los objetos tridimensionales que aquellos representan, sobre todo, cuando se trata de objetos conocidos, como un ser humano. Esta presuposición visual es resultado siglos de condicionamientos a favor del naturalismo en la representación artística: todo dibujo lo es de un «sujeto» que existe separado de la imagen y que suele ser un objeto en tres dimensiones, con una parte frontal y otra trasera, así como lados izquierdo y derecho más partes superior e inferior.

Fig. 8.14/1. De tres a dos dimensiones en el arte occidental: la vista trasera de la imagen como la parte posterior del prototipo.

Estos supuestos no son válidos en el arte marquesano, que no era de carácter «representativo» como lo imaginamos, en absoluto, pero tampoco «abstracto». El arte de las Marquesas era una herramienta ritual cuyo propósito era conferir poder e invulnerabilidad a la persona, tema al que retornaré en la conclusión de este capítulo. Por el momento, baste decir que tatuar, por ejemplo, un *etua* en el cuerpo no servía para representar una entidad que existiera en otro lugar como objeto sólido de tres dimensiones. El *etua* tatuado protegía

a quien lo usaba porque *era* un *etua*, situado directamente sobre cuerpo, no porque «se pareciera» a un *etua* externo. El tatuar era un acto ritual que generaba un espíritu protector al crear un diseño gráfico «legítimo», coherente con el estilo marquesano. No se puede decir que tales tatuajes sean representativos tal y como pensamos ese concepto; son constitutivos. Ahí yace la esencia de la idolatría marquesana (y de toda clase de idolatría), que determinaba completamente su enfoque del arte gráfico y plástico.

En siguiente lugar, replanteemos la pregunta por la vista posterior de la imagen, teniendo en cuenta que el dibujo gráfico marquesano no representa algo, sino que lo constituye. En sí mismo, un motivo *etua* se compone de varias líneas. Si evitamos pensar que «representan» algo y pensamos en ellas como simples líneas, entonces llegamos a una respuesta sencilla para nuestra pregunta inicial: la «vista posterior» del dibujo es él mismo desde la perspectiva del papel, es decir, su inversión especular.

Esta premisa se puede aplicar a la producción del arte plástico tridimensional de estilo marquesano. Mientras que el arte gráfico occidental representa objetos de tres dimensiones aplanados a dos, el arte tridimensional de las Marquesas es la proyección de motivos «planos» en tres dimensiones con una inversión especular; es decir, la parte posterior de una imagen tridimensional es el reflejo de la frontal. Los motivos marquesanos no tienen «espalda». Todas las vistas disponibles son canónicas, porque el principio de eficacia ritual depende de la legitimidad estilística y la «corrección» del dibujo. No se puede ver la espalda de Dios, pues, si no nos está observando, entonces no es Dios. De la misma manera, el arte marquesano impide que los motivos aparezcan, por así decirlo, en desventaja (como también era sacrilegio acercarse a un jefe o pasar junto a él por la espalda en las Marquesas y, de hecho, en la mayoría de sociedades polinesias).

8.15. La inversión especular y el desdoblamiento de la representación: coronas de caparazón

El caso más claro en que a un elemento marquesano le falta una parte posterior nos lo encontramos en las «coronas» de caparazón de tortuga, elaboradas con varias placas curvas y rectangulares en las que se esculpen unos *etua* particularmente intrincados, ricos en detalle (figura 8.15/1). Tales coronas son la «excepción que confirma la regla» en la medida en que son tallados bidimensionales en bajorrelieve, en vez de objetos tridimensionales. Generalmente, solo se decora el lado frontal de las placas, pero, de hecho, se las trata conceptualmente como si fueran obras en tres dimensiones a la manera marquesana, es decir, con una parte posterior que es reflejo de la frontal, lo que se puede observar en la placa que figura aquí (ii. 176, ilustración 166 «A»).

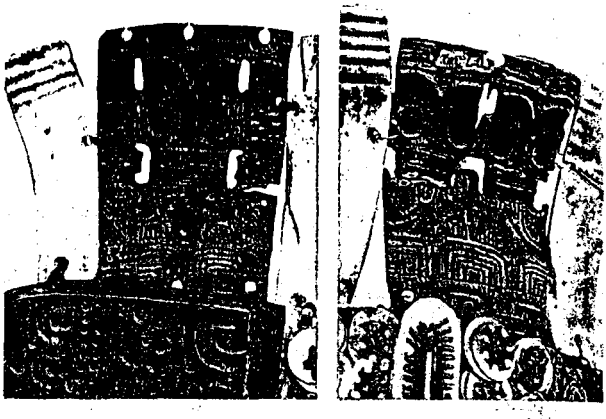


Fig. 8.15/1. De las dos a las tres dimensiones en el arte marquesano: proporcionar una parte trasera a las imágenes. Fuente: Steinen, ii. 176, ilustración (A), y Steinen, ii. 177, ilustración 167 (D).

Es un ejemplo típico en el que el motivo principal es un *etua* visto de frente en toda su extensión, que, sin embargo, está acompañado por otras figuras *etua* colocadas de perfil. La otra disposición normal de estas placas se ilustra en «D», donde aparecen solamente dos *etua*, que se reflejan recíprocamente (nótese la posición de los brazos). Mientras tanto, no encontramos ejemplo alguno de una placa que consista en un único *etua* que ocupe todo el espacio disponible, lo que, a mi entender, se debe la necesidad de asegurar que tales *etua*, que no se adhieren a otras superficies, tengan una espalda que refleje su parte frontal, al menos de manera conceptual. Las imágenes se han plegado hacia delante, de modo que de frente se les puede ver la espalda. Si pensáramos que la figura 8.15/1 «A» estuviera hecha de un material flexible, podríamos doblar los dos *etua* «de perfil» de manera que se encontraran en la espalda de escultura central, con lo que obtendríamos un segundo *etua* que sería reflejo del primero. En otras palabras, los «perfiles» son dos mitades de una cara que puede reconstruirse. Otra solución al mismo problema, pero más sencilla, es la que aparece en «D», donde se hallan dos *etua* especulares. Con la misma operación de antes, podríamos doblarlas por el medio para obtener un *etua* posterior y uno anterior. Todas las placas de las coronas son variantes de estas soluciones para proporcionar una «espalda» –protegida– a unos relieves en dos dimensiones. Dicho esto, aquí no acaba la preocupación de los marquesanos. De hecho, a algunas placas (ii. 182, ilustración 174) se les esculpió una parte posterior de manera idéntica al diseño frontal, aunque, en la práctica, tales tallados habrían quedado ocultos en parte o completamente. Tomarse la labor

de decorar superficies inaccesibles a la vista parece una total pérdida de tiempo, pero es necesario si se quería obtener de ellas una protección ritual que funcionara en todas las direcciones, como, en efecto, sucedía.

Tal y como veremos, los *etua* de frente y de perfil brotan por doquier en estas placas. A menudo, el cuerpo o las extremidades del *etua* principal se convierten en *etua* secundarios, y así sucesivamente. Steinen lleva a cabo un minucioso estudio sobre tales variaciones (ii. 174-182). Podríamos sumergirnos en un análisis similar al de los tatuajes, pero en este caso no tomaré ese camino. El último aspecto de las coronas de caparazón que deseo comentar es su relación al concepto, que estudian Boas y Lévi-Strauss, de la «imagen desdoblada», que, evidentemente, no menciona Steinen (no cita ningún ejemplo comparativo no polinesio). Se hace claro que ambas clases de placa, la disposición ½ + ½ y el diseño 1 + 1, son casos de «desdoblamiento de la representación», que se asemeja, pero que no es idéntica de modo alguno, a los famosos ejemplos del arte de las tribus amerindias que habitan en la costa noroeste del continente americano (figura 8.15/2).

Fig. 8.15/2. Lévi-Strauss 1963: el desdoblamiento de la representación y la imagen bifronte en el arte de las tribus amerindias del noroeste. Fuente: Lévi-Strauss 1963, figuras 17 y 18.

Las imágenes desdobladas de las Marquesas se sitúan, principalmente, en el plano que biseca el cuerpo de izquierda a derecha (como en «D»), en vez de atrás adelante, como en los ejemplos amerindios y de la antigua China que comenta Lévi-Strauss (1963: capítulo XIII). No obstante, en algunas ocasiones sí se encuentra este último tipo de bisección (como en la figura 8.15/1 «A», aunque las «mitades» de la imagen desdoblada miran hacia fuera, en lugar de la una a la otra). Muy rara vez, las «mitades» sí se enfrentan como en la imagen desdoblada del tipo que comentan Lévi-Strauss y Boas (por ejemplo, véase ii. 179, ilustración 169 a). Sin embargo, quizás la geometría precisa del fenómeno sea menos importante que la interpretación que se hace de ella. Lévi-Strauss identificó la representación doblada en términos bastante forzados, a mi modo

de ver, en el arte maorí, sobre todo, porque los diseños de cara, tallados en relieve, que elabora este pueblo tienden a abrir la cara, de manera que esta empieza a parecerse a dos perfiles opuestos en lugar de un solo rostro visto de frente. Esta característica es evidente en igual medida o todavía más en las representaciones marquesanas de la cara, pero la aparición doble de las imágenes, en las placas de caparazón que comenté, tal vez sea el caso más claro del principio de «desdoblamiento», que constituye el eje central de la representación desdoblada.

Dicho esto, la interpretación que hace Lévi-Strauss del desdoblamiento de la representación resulta muy provocativa en el contexto polinesio. El autor defiende que tal fenómeno artístico se da cuando los factores sociales van en contra de disociar las imágenes en dos y tres dimensiones. Lévi-Strauss asevera: «A fin de cuentas, nuestro problema se puede formular de la siguiente manera: ¿en qué condiciones el elemento plástico y el elemento gráfico [de un sistema de arte] se plantean necesariamente en correlación?» (1963: 261).[52] A continuación, se responde a él mismo con estas palabras: «La relación entre lo plástico y lo gráfico] ocurría cuando el elemento plástico está constituido por el rostro o el cuerpo humano, y el elemento gráfico por el decorado facial o corporal (pintura o tatuaje) que se aplica sobre él» (ibíd.).[53]

La cara o el cuerpo en su faceta bidimensional de lienzo destinado a la «decoración» –los diseños mágicos– no se pueden separar de la cara o el cuerpo a los que se aplican tales ornamentos. Como argumenta Lévi-Strauss, por esa razón se asocia el desdoblamiento de la representación no solo con las culturas productoras de máscaras, sino también, y sobre todo, con aquellas donde la máscara y la persona comparten un vínculo irrompible, como suele ser el caso con la pintura corporal y, en particular, el tatuaje, que es muy difícil de retirar. Al recordar el análisis de Mauss (1902) sobre el origen del concepto de la «persona» en la máscara social, podría decirse que, donde se une el individuo con tal máscara, las representaciones se desdoblan porque no puede separarse el primero, tridimensional, de la segunda, que se extiende en dos dimensiones. Lévi-Strauss afirma que estas condiciones se cumplen en las sociedades con estructuras jerárquicas y carácter competitivo. En ellas se suele competir por las credenciales genealógicas que unen a los hombres con los dioses, como ocurría con las tribus que habitan la costa noroeste del continente americano; las sociedades jerárquicas de Sudamérica; las sociedades arcaicas de extremo Oriente –productoras de bronces, como los de la dinastía Shang, cuya afinidad con el arte polinesio la ha resaltado E. Gombrich (1984: 262-270)–; el pueblo maorí; y los marquesanos. Esta lucha competitiva para afirmar el estatus genealógico es el motivo sociológico en el que se apoya la representación desdoblada.

52 N. del T.: tomado de *Antropología estructural*. Trad. E. Verón. Barcelona: Paidós.
53 N. del T.: ibíd.

No me interesa discutir la validez universal de la amplia generalización que hace Lévi-Strauss. Por supuesto, se puede producir una competición por las credenciales genealógicas sin que se exprese en crear máscaras con imágenes desdobladas u otros recursos similares. Sin embargo, lo que defiende Lévi-Strauss sobre las características sociológicas presentes en las «sociedades con desdoblamiento de la representación» resulta especialmente válido para las Marquesas. En efecto, no deja de sorprender la precisión con la que anticipa en su retórica ciertos datos etnográficos de tal sociedad, de los que es muy improbable que tuviera noticia previa. El autor resume su punto de vista con estas palabras: «[E]l desdoblamiento de la representación expresa la estricta adhesión del actor a su papel, y (...) a los mitos, el culto y los *pedigrees*. Esta adherencia es tan rigurosa, que para disociar al individuo de su personaje es preciso reducirlo a pedazos» (1963: 264).[54]

Llamo a esto asombroso porque, como he descrito en otro trabajo (1993: 213 ss.), en las tribus marquesanas a los jefes fallecidos se los «reducía a pedazos». Con esto en mente, se les arrebataba la identidad social que les conferían sus tatuajes. A los jefes les arrancaban la piel tatuada porque, de acuerdo con las creencias marquesanas, a los que portaban tatuajes se les negaba la deificación y los placeres de la vida en el más allá, puesto que el tatuaje se asociaba con la mortalidad. Tras la muerte, se había de dejar atrás la piel reforzada por los tatuajes, tan necesarios para alejar a los peligros físicos y espirituales en la vida cotidiana. El alma inmortal debía desprenderse de su piel social y reunirse con los demás dioses claros.

Espero haber hecho notar la convergencia entre la tesis de Lévi-Strauss sobre el desdoblamiento de la representación y lo que antes comentamos acerca de la propensión generalizada hacia proporcionar a las imágenes tridimensionales una «parte trasera» que refleje la delantera igual que un espejo. El problema del desdoblamiento de la representación y el de las imágenes bifrontes (este último es muy característico del arte plástico polinesio) son, en esencia, idénticos. Las imágenes bifrontes son al arte plástico lo que el desdoblamiento de la representación al gráfico; o sea, el medio para asegurar que *ninguna parte de la imagen se desvíe de la vista «canónica», la imbuida con poder ritual.* En el desdoblamiento del que hablan Boas y Lévi-Strauss, si se ve un animal de frente, entonces todo él se ha de observar desde esa perspectiva, incluidas las partes –como los costados– que permanecen invisibles, de hecho, cuando vemos a un animal «real» desde ese punto de vista. En el caso del arte marquesano o «polinesio», la estrategia varía en ciertos detalles, pues se duplica la imagen del frente en la parte trasera. Si el desdoblamiento de la representación, que es un modo gráfico, otorga una vista canónica de un objeto tridimensional en

54 N. del T.: ibíd.

un espacio de dos dimensiones, entonces crear una imagen bifronte permite expandir las imágenes bidimensionales en un espacio plástico de tres dimensiones sin contravenir el requisito de que «solo se aceptan las imágenes canónicas». Por lo tanto obtenemos esta fórmula:

> Cara bifronte : desdoblamiento de la representación :: arte gráfico : arte plástico :: tres dimensiones : dos dimensiones, etc.

8.16. Las imágenes bifrontes: transformaciones de escala

No obstante, tal vez me haya excedido un poco en el curso del análisis anterior sobre el desdoblamiento de la representación, pues todavía no he presentado el variado abanico de imágenes bifrontes que sorprendentemente abundan en el arte plástico tridimensional de las Marquesas. Por lo tanto, he de proceder, sin demora, a describir este tipo de imagen.

No sería verdad aseverar que todas y cada una de las esculturas antropomórficas que produjeron los marquesanos tenían la forma que Steinen designa con el término *doppeltiki* o '*tiki* doble', pero sí que muchas la poseen. El grupo de las que no abarca unas pocas imágenes en piedra no esculpidas en la parte trasera, algunos «postes» de madera, y una categoría mayor de figuras pequeñas elaboradas con madera y hueso que, si bien no son imágenes bifrontes auténticas, sí están esculpidas en la parte posterior con *etua* secundarios, con función protectora, que describiré más adelante en mayor profundidad.

Los nativos de las marquesas tallaron grandes esculturas de piedra comparables con los famosos moáis, aunque nunca alcanzaron el número, el tamaño o la maestría del arte de la isla de Pascua. Atribuyo su falta de simetría entre sus lados delantero y trasero a que, probablemente, se tallaran todas en las terrazas de piedra de los *marae* o plataformas rituales en vez de ser esculturas separadas (figura 8.16/1). La imagen más interesante se conoce como *Makii-taua-pepe* (figura 8.16/2), que representa a una diosa en pleno parto. Se pueden encontrar otras imágenes con este mismo tema en el arte marquesano –por ejemplo, unos pequeños pendientes elaborados en marfil–, pero ninguno a esta escala. Comentaré las ideas que los marquesanos albergan sobre el parto cuando trate tales accesorios, así que, por el momento, baste señalar que, a pesar de su forma tan particular, esta gran estatua también es, en principio, un «*tiki* doble», pues durante el alumbramiento –un momento tan sagrado como peligroso– las madres marquesanas adoptaban la forma física «doble» que se asocia con los dioses. Los propios recién nacidos también eran sagrados (A. Gell 1993: 185). En esta escultura, se representa al «niño divino», como muestra la figura 8.16/2, con un *etua* estándar en la parte inferior del hinchado vientre de la madre.

Fig. 8.16/1. (arriba y derecha)
Terraza de piedra de una plataforma ritual.
Fuente: Steinen, ii. 74, ilustración 55.

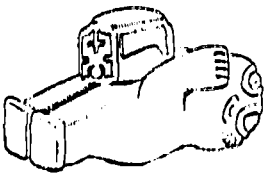


Fig. 8.16/2. Maku tana peye dibujo en palo. Fuente: Steinen, ii. 81, ilustración 61; ii. 120, ilustración 95.

Desde la perspectiva estilística, que es lo que nos interesa principalmente, el aspecto destacable de estas imágenes de piedra es su forma de bloque y la manera en que sus características físicas, sobre todo sus rasgos, no están talladas en tres dimensiones, sino que se han esculpido en el bloque como un bajorrelieve, y lo mismo se puede decir de las imágenes antropomorfas elaboradas en madera (figura 8.16/3). No se trata de esculturas separadas, sino de componentes de viviendas y otras estructuras como postes y vigas de apoyo, lo que explica que no estén esculpidas por detrás, como en el caso de las imágenes de piedra.

Que los ojos y la boca suelan presentar unas proporciones enormes en las esculturas marquesanas a escala media y grande, así como que falte la nariz, me conduce a pensar que las convenciones estilísticas de este tipo de trabajos se derivaron de obras a escala mucho menor. En un tallado de hueso muy pequeño las proporciones aquí descritas parecen bastante naturales, pues se necesita marcar los ojos y la boca de manera visible, tarea imposible en una miniatura si se respetaran las proporciones de los ojos y las bocas reales. Por otra parte, la nariz es redundante a esta escala, pues el espacio triangular entre los ojos y la boca indica de modo implícito la presencia de la nariz sin requerir más que unas pocas marcas para representar los orificios nasales. Además, la falta de una nariz protuberante es coherente con la naturaleza bidimensional del tallado marquesano, que consiste más en bajorrelieves que en una «escultura» auténtica. A mi modo de ver, el arte plástico de las Marquesas más interesante, desde el punto de vista del estilo, está elaborado en miniatura. Como mencionaba antes, se ha de comprender el arte marquesano como una técnica para reforzar a la persona al agregarle miembros y otros elementos adicionales con poder espiritual, principalmente, figuras *etua*. Las formas mayores de arte eran apéndices de estructuras como plataformas rituales o casas, y, como tales, eran equivalentes, a mayor escala, de los apéndices «personales» como abanicos, amuletos, ornamentos para la cabeza y los oídos, equipo deportivo –zancos–, armas –garrotes– y, por supuesto, tatuajes. Fue en el ámbito de estos «refuerzos» donde se generaron las formas básicas del arte marquesano, así que a esto debemos dedicar la mayor parte de nuestra atención.

Cuando entramos a este campo, la presencia del «*tiki* doble» se revela abrumadora porque, como señalé antes, para que las formas de arte plástico –es decir, las tridimensionales– posean su poder mágico, se requiere mostrar la imagen canónica o eficaz en todas las coordenadas del espacio. Hallamos un punto de partida adecuado en los pequeños *tiki* de hueso y forma cilíndrica con que se decoraba la cabeza (figura 8.16/4). Venían en dos patrones: o con una simetría completa, o, como sucedía más a menudo, con una figura secundaria por detrás, un *etua* pequeño o un cuadrado en el que se tallaba una *hakenkreuz*, que es una variante del *etua* (figura 8.16/5) por medio de un *hope vehine* (léanse apartados anteriores sobre este motivo).

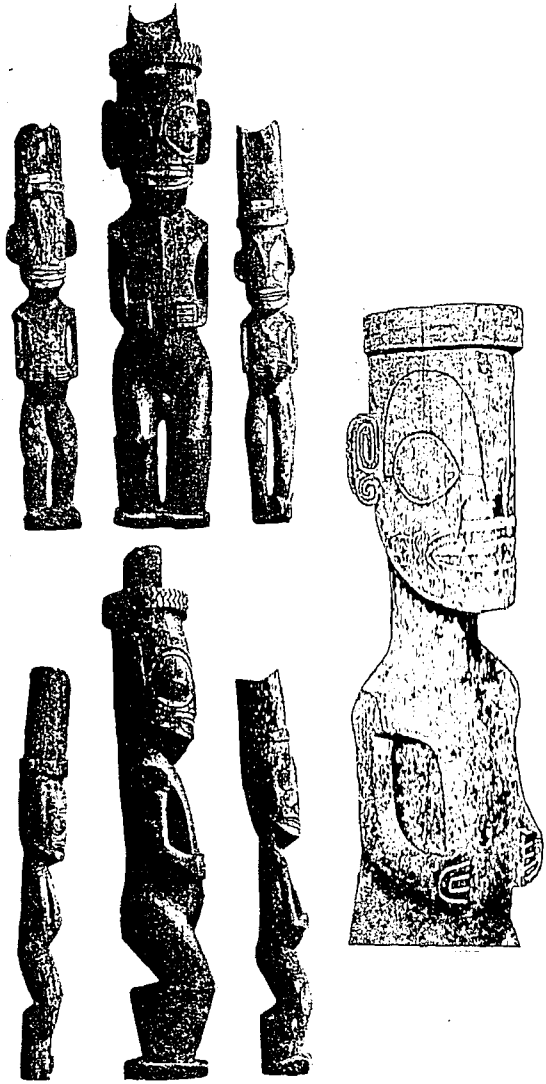


Fig. 8.16/3. Postes de madera esculpidos en dos dimensiones. Fuente: Steinen, il. 100, ilustración 74.

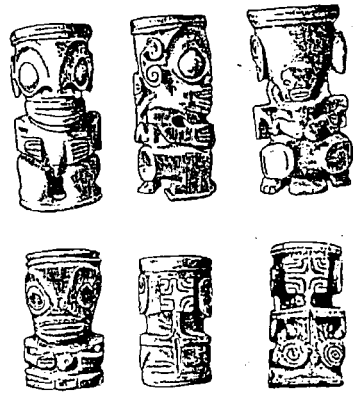


Fig. 8.16/4. El *tiki* doble en los adornos para el cabello elaborados en hueso con un motivo *hakenkreuz* por detrás segunda fila. Fuente: Steinen, iii, ßK (arriba) y bL (abajo).

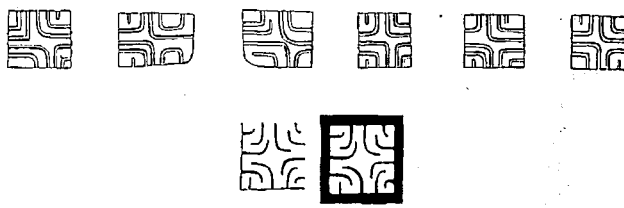


Abb. 189. HAKENKREUZ-SCHEMA

Fig. 8.16/5. La *hakenkreuz*: variante del etua mediante el hope vehine. Fuente: Steinen, ii. 192, ilustraciones 188 y 189.

La mayoría de estos adornos cilíndricos de hueso se distinguen por el tallado tan superficial del cuerpo y, en particular, de las piernas en comparación con la cabeza. Parece regir una norma consistente sobre las proporciones relativas del cuerpo y la cabeza que se engarza en el estilo marquesano. Si aceptamos que las representaciones marquesanas del cuerpo son, en esencia, cilindros modificados, la regla de proporciones dicta que, conforme el ratio entre el diámetro y la altura del «cilindro» se acerca a la unidad, el ratio entre la cabeza y el cuerpo aumenta a favor de la primera. La restricción que subyace a todo esto parece ser la necesidad de mantener las proporciones relativas de la cabeza

y la cara dentro de ciertos límites. La distancia entre la frente y la barbilla debe mantenerse más o menos igual a la medida de oreja a oreja; dicho de otra manera, la cara ha de encajar, de manera aproximada, en un cuadrado. Esta regla se aplica sean cuales sean las dimensiones absolutas del «cilindro». Como muestra la figura 8.16/6, las representaciones (1) marquesanas del cuerpo, relativamente alargadas, presentan unos ratios entre las dimensiones de la cabeza (A), el tronco (B) y las piernas (C) que respetan las proporciones encontradas en la naturaleza de A < B < C. La reducción de la altura total producía proporciones cada vez menos naturales –(2) A = B = C, y (3) A > B = C– hasta que los ratios de estos *tiki* alcanzan el polo opuesto del «naturalismo», (4) A > B > C.

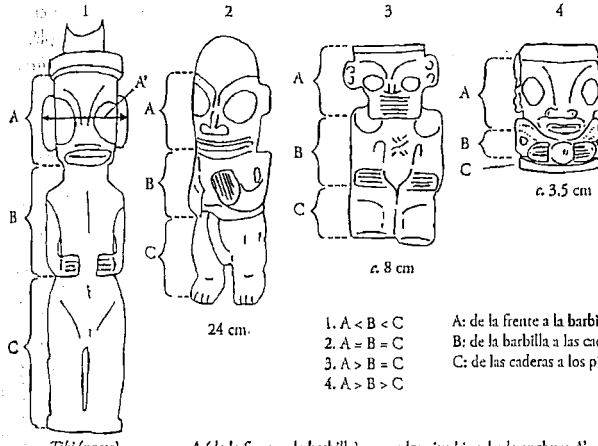


Fig. 8.16/6. Las normas de las proporciones corporales en el arte marquesano.
Fuente: Steinen, ii, ilustración 74; iii, ßD6; iii, ßV2a (c); iii, ßK19a.

En las artes plásticas, es raro encontrar una cabeza como entidad aislada. A toda cabeza le corresponde un cuerpo, pero puede que se represente de manera muy exigua, como en este caso. He expresado la regla de proporciones mediante un sistema de coordenadas transformadas al estilo de D'Arcy Thompson, tomándolo prestado de los estudios biológicos de la morfología. Son estas propiedades matemáticamente generalizables lo que confiere una coherencia visual al estilo marquesano.

Podemos llamar la atención también sobre una segunda cualidad de los ornamentos de hueso en cuestión. A causa de su reducido tamaño, están tallados en relieve muy bajo, por lo que constituyen ejemplos excelentes del método por el que el arte marquesano transforma *etua* bidimensionales en objetos separados de tres dimensiones. El procedimiento es sencillo pues consiste en «envolver» un *etua* «plano» con un armazón cilíndrico. Mientras que el arte occidental «suma una dimensión» para convertir una figura plana bidimensional –un dibujo– en una tridimensional –una escultura–, el enfoque marquesano radica, por el contrario, en representar una figura de dos dimensiones en un «espacio» tridimensional, mientras se mantiene intacto su carácter bidimensional original, como un póster adherido a un poste de teléfono cilíndrico. El *tiki* de hueso es una obra «curva» en el plano, en vez de una forma tridimensional. Este enfoque, por el que se producen las tres dimensiones al imponer una curvatura sobre motivos planos, es una característica central del arte plástico marquesano, que se observa, sobre todo, al representar las facciones de figuras antropomorfas.[55]

8.17. Multiplicación, trasposición y formación de probóscide: mangos de abanico

Estos pequeños tallados de hueso son los artefactos más «cilíndricos» de todos. Los mangos de abanico elaborados en marfil de ballena, una muestra excelente de la maestría artística de los marquesanos, son más alargados y planos, y se suelen dividir en varios segmentos. Cada uno de ellos están esculpidos con imágenes bifrontes colocadas de distintas maneras (figura 8.17/1), que recuerdan a las pequeñas esculturas cilíndricas que hemos analizado. Sin embargo, las figuras bifrontes se tratan como unidades, así que aparecen talladas en cilindros relativamente alargados y muestran, por lo tanto, troncos y extremidades inferiores completamente representados. En los mangos encontramos varios puntos de interés que comparten con los zancos que analizaré en próximos párrafos. En primer lugar, se observa en ellos una tendencia hacia la proliferación, cualidad muy típica del arte marquesano. Aunque se trata de objetos algo pequeños, de unos 20 cm, cada uno incluye como mínimo cuatro figuras

55 Este capítulo se centra, principalmente, en la morfología y el estilo, pero también puede señalarse, sobre todo en relación con estos ornamentos de hueso tallado, que las obras de arte marquesano casi siempre se crean a partir de materiales que poseían poder ritual por sí mismos. Por ejemplo, los accesorios para el pelo en cuestión se elaboraron con huesos humanos, por lo que su capacidad protectora provenía tanto de su *sustancia*, como de su forma. Son objetos independientes a la vez que partes de un cuerpo porque estaban adheridos a quien se los ponía, y también porque una vez fueron huesos extraídos de otras personas, que luego se tallaron para servir de ornamentos. Por este motivo, son más similares a los tatuajes que lo que parezca en un primer momento. Los tatuajes son obras de arte hechos de carne viviente; los accesorios para el pelo, de huesos. Sin embargo, en ambos casos, las implicaciones de llevarlos siguen siendo las mismas.

y, a menudo, dos más en la base, junto con otros motivos varios que se pueden remitir al *etua* básico. Esta abundancia está en función de la importancia ritual de los mangos de abanicos, objetos de gala importantes que solo poseían los jefes tribales más poderosos. El poder de un jefe dependía del número de sus «seguidores», y se desencadenaban cruentas batallas para aumentarlo. Estos multitudinarios mangos se refieren simbólicamente al valor de los «números» en la vida política marquesana (A. Gell 1993).

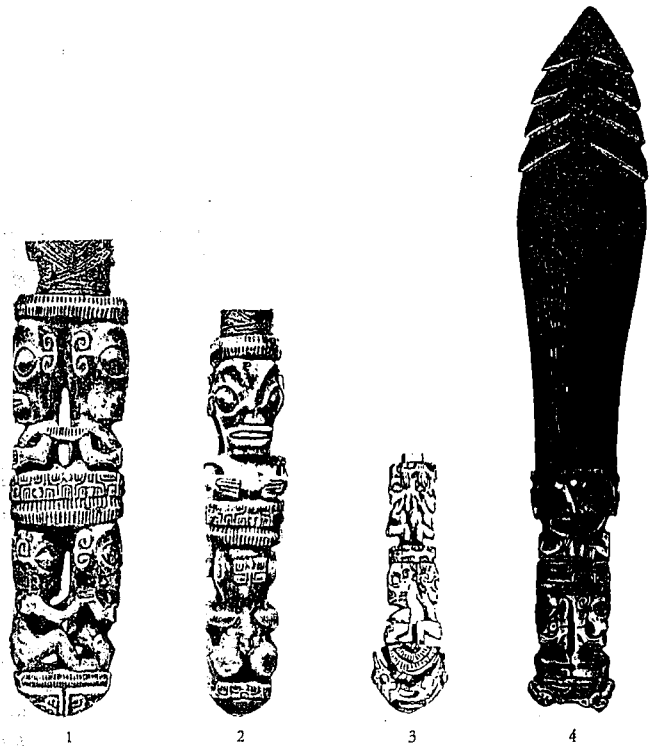


Fig. 8.17/1. La proliferación artística marquesana: mangos de abanico divididos en varios segmentos con orientaciones distintas. Cada mango mide unos 20 cm. Fuente: Steinen, iii, BM y BN4.

Una segunda característica de los mangos es que las figuras suelen cambiar de orientación, en rotaciones horizontales o verticales. Esto significa que un par de figuras bifrontes puede estar orientado en la misma dirección y que,

en consecuencia, una de ellas acaba mostrando la espalda al exterior, como se ve en la figura 8.17/1, pero esto siempre lo compensa el par superior de imágenes, que mira en direcciones opuestas para proteger ambos lados.

Asimismo, puede que los cuerpos estén posicionados hacia adentro mientras que las cabezas miran afuera, como en la figura 8.17/1 (3). Otros cambios afectan a la orientación de las imágenes en el eje vertical (véase la figura 8.17/2), pues algunas se colocan hacia abajo en relación con las otras. En último lugar, los mangos exhiben varias «distorsiones» en las cabezas y caras. Si la cara se representa de modo que ocupe el lado ancho del mango, como en la figura 8.17/1 (4), entonces se aplana y adopta una forma similar a un *mata hoata*, pero, si se necesita esculpir la cara de manera que sobresalga de la parte

Fig. 8.17/2. Mango de doble ancla con una cabeza adaptada morfológicamente. Fuente: Steinen, ii. 160, ilustración 148.

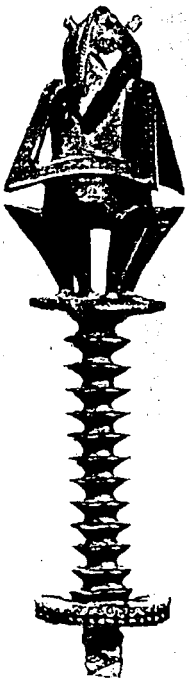


Fig. 8.17/3. Mango de mosqueador procedente de las islas Australes, con una probóscide similar. Fuente: British Museum MM 8458.

más alta o baja del mango, como un «pomo», se genera una morfología completamente nueva que no encuentra análogo en el tatuaje (figura 8.17/2). Steinen clasifica estos objetos en una categoría distinta, denominándolos mangos de «ancla» o «doble ancla». Esta nueva forma se asemeja, vista desde un lado, al pico de un pájaro o tal vez al morro alargado y las mandíbulas de un reptil. Sin embargo, al verse de frente, esta similitud desaparece, y solo se ve una nariz y una boca rudimentarias adheridas a una especie de probóscide aplanada que no tiene homólogo en criatura alguna.

Las representaciones de la cara como una probóscide de este tipo es una característica del arte que elaboran otras islas de la Polinesia aparte de las Marquesas. De inmediato, surgen paralelismos con los mangos de mosqueadores que se importan a Tahití desde las islas Australes (figura 8.17/3). Esta forma también aparece en otros elementos del arte marquesano, como en los perforadores de orejas y los zancos (léanse los párrafos siguientes). ¿Cómo se crea una silueta de esta clase? En efecto, se toma el puente de la nariz –que ni siquiera se sugiere en las típicas imágenes de cara plana que hemos contemplado hasta ahora– y se estira hacia delante y abajo, como si estuviera hecho de plastilina. Los labios están adheridos a la superficie exterior de la probóscide, en la punta, pero ya no queda parecido alguno a una cara humana. Sin embargo, no creo que los artistas marquesanos quisieran que se viera a estas criaturas como pájaros o animales, a pesar de contravenir de manera tan radical la estructura facial humana común. Son solo caras reconfiguradas geométricamente que ocupan el espacio tal y como se necesita (por ejemplo, se adaptan a la necesidad de obtener mangos de abanicos con pomos redondeados).

8.18. Continuación: los zancos

El proceso por el que se forman las probóscides y otras muchas transformaciones geométricas se pueden estudiar con claridad en la escultura de zancos, forma muy característica del arte marquesano. La lucha sobre zancos era un deporte central en las islas Marquesas, donde se prestaba gran atención al tallado y la ornamentación de los soportes, elaborados en madera dura, que se amarraban a las barras principales de los zancos. Todas las figuras que se esculpían en ellos funcionan, principalmente, como las cariátides, sirviendo de apoyo para la pisada del pie. La cariátide se une a la barra del zanco en un ángulo agudo, lo que crea un prisma triangular que se puede ornamentar. Como las figuras que miran hacia fuera están adheridas por la espalda, no se esculpen con forma bifronte como las de los mangos de abanicos. En su versión más sencilla, los zancos se apoyan en una única cariátide que mira hacia el exterior, como sucede en la figura 8.18/1.

Fig. 8.18/1. Zanco sencillo con una cara rudimentaria en la base. Fuente: Steinen, III, BH.

Sin embargo, como estas figuras se empleaban en un peligroso deporte en la que se necesitaba imperiosamente una ayuda sobrenatural, rápidamente empezaron a proliferar. Hasta en el sencillo ejemplo que acabo de citar y que es relativamente temprano (1804), aparece un rostro secundario en la base, bajo los pies de la cariátide principal. También es muy común insertar una segunda figura completa debajo de la superior (figura 8.18/2). Se pueden encontrar otras versiones complejas de la cariátide básica, tal y como describiré en próximas líneas, pero antes, regresemos a la «cara con probóscide» que suele hallarse en los zancos. La figura 8.18/3 muestra las transformaciones cartesianas que tienen lugar al cambiar la nariz y la boca a una probóscide en varios zancos. Cabe señalar que no se trata de transiciones diacrónicas o evolutivas. Los artistas marquesanos disponían de la libertad para generar las proporciones faciales que quisieran. Las caras con probóscides encajan perfectamente en el pequeño prisma

Fig. 8.18/2. De una cara rudimentaria, a una segunda figura completa: zanco. Fuente: Steinen, iii, BG (5).

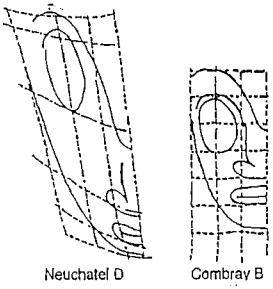


Fig. 8.18/3. Transformación del complejo nariz-boca en una probóscide.

triangular que queda bajo los «pies» de la cariátide principal. Los motivos que explican esta distorsión son más de naturaleza «mecánica» que evolutiva, pues aquella es un medio de aprovechar al máximo la superficie disponible para delinear las facciones que albergan poder mágico –sobre todo, unos ojos grandes que miran hacia el exterior– en un espacio –un prisma de ángulos agudos– cuya geometría es completamente distinta de la de una cabeza real. El antinaturalismo que impera en el arte marquesano no encuentra problema en satisfacer tales necesidades. En efecto, se crean soluciones ingeniosas a problemas espaciales simplemente por el hecho de generarlas. Esta «astucia» espacial se hace todavía más evidente en las contorsiones a las que se somete la postura de la cariátide básica de nuestro ejemplo más simple. La figura 8.18/4 resume la gama de posiciones que pueden adoptar tales figuras, únicas y múltiples, en los zancos. La primera transformación –de una sola cariátide– consiste en rotar el cuerpo 180

grados mientras se mantiene la orientación original de la cara, que mira hacia afuera. Esto destaca su trasero, que sobresale como si la figura «hiciera un calvo», como se dice vulgarmente. Es cierto que los maoríes usaban este gesto para insultar a sus enemigos, y me parece probable que los marquesanos también, en cuyo caso se puede interpretar esta configuración como una manera de burlarse del oponente en la pelea de zancos. En efecto, es más común en estos objetos que en todos los demás, aunque se pueden encontrar algunas de tales figuras en los mangos de abanicos. La siguiente transformación posible es de una imagen a dos, efecto que se puede conseguir de dos maneras: convertir la cariátide básica en una versión bifronte al duplicarla y realizar una rotación de 90 grados, de manera que las dos cariátides miren hacia delante y hacia atrás (figura 8.18/5); o doblar las figuras colocando una encima de otra (figura 8.18/6).

En último lugar, se puede complicar el diseño al introducir más figuras secundarias con diferentes orientaciones. Con respecto de los mangos de abanicos, antes comenté que el «número de seguidores» era de gran relevancia en el simbolismo de las posesiones de los jefes marquesanos, razón por la que solían

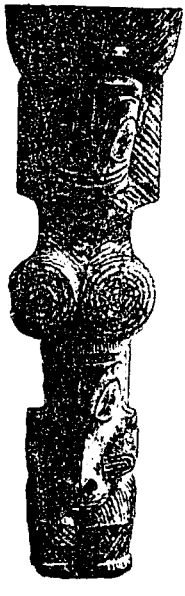


Fig. 8.18/4. Zanco con figuras múltiples y un trasero expuesto.
Fuente: Steinen, BG (7 y 8).

Fig. 8.18/5. Zanco con una figura sometida a duplicación y rotación.
Fuente: Steinen, ii. 253, ilustración 249.

abundar las figuras secundarias. Esto también es válido para los zancos, y, de hecho, tiene cierta aplicación literal, pues los artefactos, que representan a los seguidores, «sirven» de apoyo al dueño de los zancos para que logre mantener su posición elevada en el mundo. Por este motivo, no extraña descubrir «seguidores» secundarios que brotan de la cariátide básica. Una manera de producir este efecto es convertir las «extremidades» de tal figura en pequeños *etua*, en el fenómeno de jerarquización que mencioné anteriormente. El ejemplo más impactante de esto es el que se analiza en la figura 8.18/6, que muestra un zanco donde se dobla la cariátide principal con otra «de apoyo», situada bajo ella y con una probóscide. La cabeza de la figura principal se dobla dos veces más (serían dos «brazos» levantados si la imagen no viniera ya con extremidades normales). La mitad inferior del cuerpo de la cariátide se representa con dos *etua* que funcionan como «piernas» –horizontales y orientadas hacia adentro–. Mientras tanto, sus nalgas desnudas se han convertido en dos «caras» de *etua*. En total, este zanco contiene ocho *etua* distintos (o dieciséis, pues este es solo un miembro del par) para incrementar las probabilidades de que venza quien los calce.

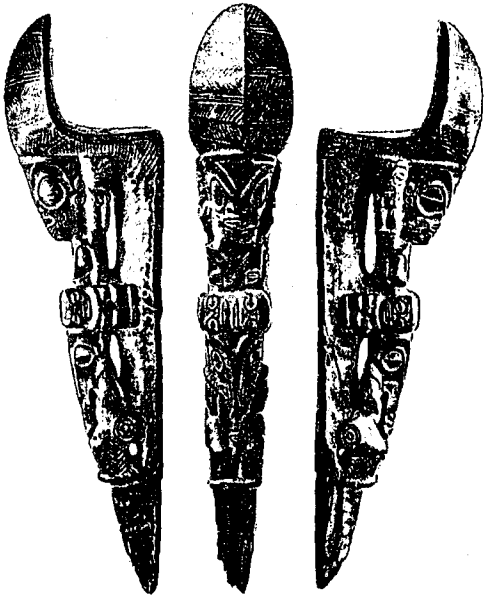


Fig. 8.18/6. Zanco con proliferación máxima: ocho figuras *etua*.
Fuente: Steinen, ii. 133, ilustración 109.

8.19. U'u: *el tiki triplemente doble definitivo*

Entre los marquesanos, los conflictos no se limitaban a los deportes como la lucha en zancos, pues también eran propensos a iniciar disputas más serias. Las armas principales que utilizaban en la guerra eran unos garrotes pesados de madera, como solía ocurrir con los polinesios. Su diseño provenía de los remos con que propulsaban sus canoas. En efecto, los guerreros comunes empleaban como arma uno de tales remos o una versión más pesada destinada específicamente a la lucha. Los guerreros más ricos e importantes poseían unos garrotes especiales con un diseño estandarizado y decoración tallada que se denominaban *u'u*.

Steinen dedicó gran parte de su atención a estas armas esculpidas, que se hallan entre los artefactos más asombrosos y comunes de las colecciones marquesanas. El garrote de las Marquesas es una imagen *etua* bifronte convertida en un arma letal. Como se puede anticipar por el análisis previo de la simetría entre los lados delantero y trasero, y por la forma marquesana del desdoblamiento de la representación, el garrote carece de una parte de atrás y una de delante, y por lo tanto también de una espalda «desprotegida», pues siempre muestra su «cara» apotropaica a quien lo ve. El arma manifiesta muchas de las cualidades estilísticas propias del arte marquesano que ya hemos descrito. En efecto, el problema que presenta el garrote desde la perspectiva marquesana es incorporar las referencias al diseño de *etua* en un artefacto cuya silueta general está modelada a partir del remo de canoa plano, ovoide y uniforme. Steinen muestra cómo se hace con una ilustración analítica que reproduzco en la figura 8.19/1 (Steinen, iii, g ß 1). De arriba abajo, en primer lugar, vemos una cara *etua* protectora en la corona y luego la parte superior de un «rostro» muy grande con dos ojos penetrantes cuyas pupilas, a su vez, son caras secundarias. Debajo se sitúa una gruesa barra horizontal que se separa de arriba y abajo con muescas. En el medio de la barra, que equivale a los hombros del garrote como una figura antropomorfa, se ubica otra cabeza *etua* sobresaliente.

Más abajo vemos un patrón simétrico con forma de cresta a ambos lados, conectados por una silueta de «V» y, debajo, una figura protectora de tipo *hakenkreuz*. En próximos párrafos resumiré las ingeniosas explicaciones de Steinen sobre estos elementos. A continuación, se encuentran dos «ojos» más y, finalmente, una banda decorativa que contiene motivos *etua* y «de tejido». El otro dibujo de garrote que ofrece el autor muestra una depresión de «montura» entre las caras de ambos lados; no cabe duda de que estos objetos son tanto imágenes clásicas bifrontes o de clase «*tiki* doble» como armas muy prácticas. Sin embargo, la interpretación de Steinen sobre las partes del garrote va más allá de esto, pues el autor llega a argumentar, creo que con éxito, que cada arma es un compuesto de cuatro figuras principales, no dos.

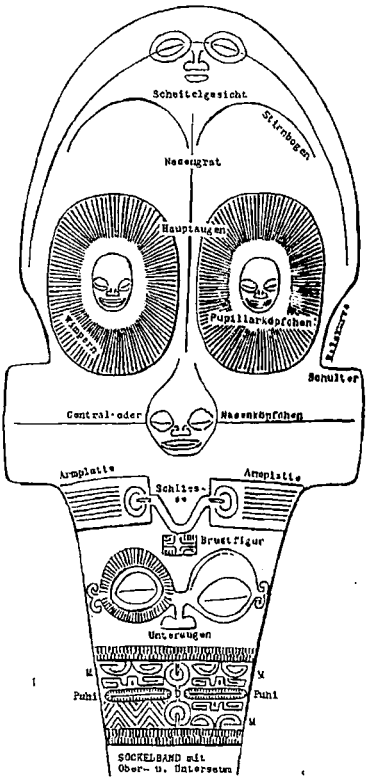


Fig. 8.19/1. Garrote *u'u* con abundantes rostros protectores.

La tesis de Steinen parte de un artefacto bastante distinto a una escala muy diferente: un *etua* de hueso cuya parte trasera está protegida por una figura secundaria. Sobre esta se sitúa un *etua hakenkreuz* que defiende la cabeza. Como las figuras «desnudas» de los zancos que acabamos de revisar, el cuerpo de este *etua* montado «a caballito» se orienta hacia delante para enseñar las nalgas, y solo la cabeza se rota hacia atrás (figura 8.19/2). Con ingenio Steinen comenta que este es el diseño básico que se observa en el garrote. La cabeza que sobresale del centro de la barra que hace de «hombros» pertenece a la figura montada. Los patrones de cresta que se extienden a la izquierda y la derecha de la barra son las manos extendidas del *etua*. Bajo la «V» invertida

Fig. 8.19/2. Modelo figurativo del *u'u*, que muestra una imagen secundaria en la parte trasera. Fuente: Steinen, ii. 163, ilustración 151.

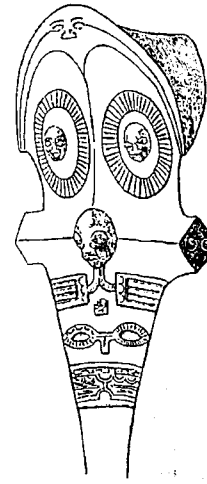


Fig. 8.19/3. Garrote *u'u* que ejemplifica el modelo de Steinen, con una cabeza secundaria que protege la «parte trasera de la parte trasera» del garrote. Fuente: Steinen, ii. 163, ilustración 151.

que se extiende entre los hombros se encuentra la *hakenkreuz* protectora. No se observan las piernas de la figura montada, pero sí sus nalgas desnudas, que se han transformado en el segundo par de ojos ubicado sobre la banda decorativa de la parte inferior.

En otras palabras, la figura secundaria cuya cabeza se sitúa entre los brazos estirados de la imagen mayor que nos encara es la que está montada a caballito y que defiende la figura mayor por el otro lado del garrote. No solo se «protege» la parte trasera del arma al hacerla simétrica con la delantera, sino que también se defiende la parte trasera de la parte trasera del garrote con una figura secundaria situada al frente (figura 8.19/3). A esta altura, ha de parecer que al pensamiento espacial de los marquesanos se le están acabando las dimensiones en las que anticipar y prevenir los peligros espirituales. Sobre todo, cuando recordamos que también la espalda del *etua* montado está protegida gracias a una figura de «tercer orden» con forma de *etua hakenkreuz*. Al mismo tiempo, de ningún modo se descarta la interpretación por la que la cabeza y las nalgas secundarias que también hacen de ojos son meras repeticiones del *etua* colocado en la parte frontal del garrote. Podría decirse que la «cara» principal del arma se duplica tanto en el eje vertical –de arriba abajo–, como en el que conecta los extremos proximal y distal –de delante atrás–. Sin embargo,

considero que el esquema básico coincide exactamente con las afirmaciones de Steinen, pues este juego geométrico de dimensiones está en sincronía total con la tendencia estilística fundamental del arte plástico marquesano.

8.20. Fusión: el arte narrativo de los pendientes

En último lugar, para redondear este análisis del estilo marquesano, comentaré brevemente una forma artística menos feroz; de hecho, se trata del arte tradicional marquesano más alegre, con la salvedad del juego del cordel. Me refiero a los ornamentos para las orejas, tallados en marfil, que se insertan en unos agujeros anchos que se perforan en los lóbulos. Los llevan tanto hombres como mujeres, y Steinen los analiza bajo el término, bastante adecuado, de *Miniaturplastik* (Steinen, ii. 136-148). Como se podría esperar, muchos accesorios de este tipo incluyen varios *etua*, duplicados con distintas configuraciones, pero resultan más interesantes otros dos tipos de ornamentos para las orejas que se separan completamente del arte que hemos analizado hasta ahora, pues contienen referencias a ciertos detalles de narraciones míticas. El único caso que se puede comparar a ello es el motivo de tatuaje del que antes hablamos, el *vai o Kena*, que remite a un episodio concreto del mito que protagoniza el héroe Kena (léase A. Gell 1993: 186-188, para un análisis en mayor profundidad).

Que estos accesorios sean materializaciones de la «narrativa» se debe, en mi opinión, a que se ponen, específicamente, en las *orejas*, a través de las que los mitos penetran en el cuerpo. Evidentemente, la oreja es un agujero, por lo que es vulnerable y necesita protección. A pesar de ello, la manera principal de defenderla era tatuar una categoría especial de *etua* en la mejilla, cerca del margen del orificio de la oreja. Como esta ya contaba con tal defensa, por primera vez los accesorios podrían funcionar como adornos totalmente «seculares». De hecho, se podrían considerar homólogos de los auriculares de un *walkman* al transmitir, sin cesar, la información mitológica a los oídos a los que estaban adheridos.

Los mitos a los que refieren los accesorios «narrativos» que han sobrevivido hoy en día se vinculan con temas femeninos. De hecho, considero que pertenecían específicamente a los atavíos de las mujeres. El primero de los dos tipos es el motivo de «las hijas de Pahuatiti en su columpio» (figura 8.20/1). El mito cuenta que el jefe Toatini convenció a las hijas de Pahuatiti para que humillaran al héroe Akaui orinando en su *kava*. Llevaron a cabo la burla balanceándose sobre él en su columpio, y, en el momento exacto, dirigían su orina para que cayera en su copa cuando Akaui se la llevaba a los labios. Por esta afrenta, se partió la rama de la que colgaba su columpio, y ambas se perdieron en el abismo (para un nuevo análisis de los columpios y los mitos correspondientes de Polinesia, léase Lavondés 1996).

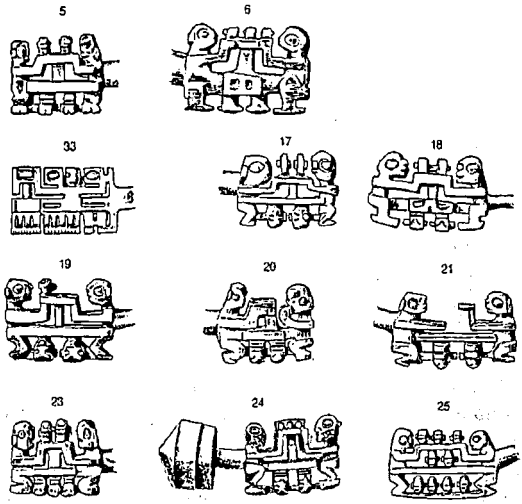


Fig. 8.20/1. Arte narrativo: «las hijas de Pahuatiti en su columpio», representadas en varios pendientes. Fuente: Steinen, iii, 8 R.

Los pendientes no hacen referencia a la desafortunada conclusión de la historia, sino solo al curioso episodio del columpio, que sostienen, en este caso, dos «esclavos» en lugar de una rama de árbol. Desde un punto de vista estilístico, lo que llama la atención en este conjunto de pendientes es el virtuosismo con que los tallistas marquesanos embuten cuatro figuras –dos esclavos y dos niñas– en un espacio tan ínfimo. A menudo les dan la vuelta a las chiquillas, que se «columpian» boca abajo (imágenes 17 y 18). Sin embargo, también sucede que el diseño se transforma en una construcción puramente formal compuesta de filas de cabezas y extremidades en miniatura, como en la imagen 25. Por otra parte, el diseño puede sucumbir a la atracción gravitatoria del motivo *etua* (tal vez a causa de su simetría inherente). La imagen 33 bien avanza en esta dirección. La figura 8.20/2 retiene solamente una referencia mínima al diseño «narrativo» tras haberse convertido en un diseño *etua* o *mata hoata*.

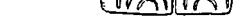


Fig. 8.20/2. Pendiente del mito del columpio que se desplaza al motivo *etua* o *mata hoata*. Fuente: Steinen, ii. 148, ilustración 128.

Finalmente, revisemos el segundo conjunto de pendientes «narrativos», vinculados a un episodio del mito de Kae (analizado en A. Gell 1993: 184-186). El protagonista epónimo se casa con Hina, mujer que rejuvenece cuando la aplastan en el mar como a un cangrejo, tras lo que aparece en la playa con una piel nueva y suave, que se endurece para convertirse de nuevo en una joven. Sin embargo, Hina y sus compañeras no saben cómo dar a luz. Las matronas que habitan en su isla son dos diosas de mal augurio, las *fanaua*, que ayudan en el parto abriendo en canal a la madre para que muera. Kae enseña a Hina y sus mujeres la manera correcta de tener progenie, tras lo que las *fanaua* se marchan enfurecidas (las complicaciones del parto se atribuían a su influencia maligna). La palabra *fanaua* significa «doble fusionado»; así, cuando dos plátanos crecen dentro de una misma piel (como a veces ocurre), los denominan un plátano *fanaua* (Dordillon 1931: «fanaua»). Este mito obstétrico resulta muy adecuado para narrarse con pendientes, si acertamos al decir que eran las mujeres quienes llevaban estos accesorios. Hay que admitir que en ningún otro lugar estuvo la maestría artística marquesana más inspirada que en estas obras microscópicas de cuerpos enredados. Hay cinco protagonistas, imposibles de identificar con los personajes del mito, si bien Steinen ofrece un análisis detallado al respecto (figura 8.20/3).

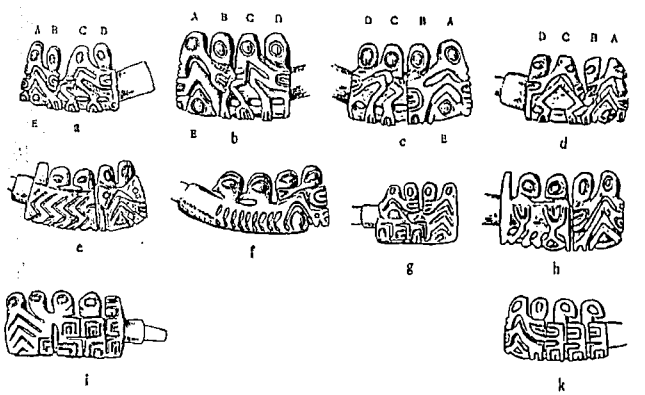


Fig. 8.20/3. Pendientes que representan el mito obstétrico en una fusión de cuerpos.
Fuente: Steinen, il. 142, ilustración 120.

El individuo con cabeza de pájaro que se sitúa en la esquina inferior derecha parece ser el recién nacido, aunque puede que aquí estemos incurriendo en error, pues, de hecho, las madres marquesanas daban a luz con el apoyo de sus maridos, acostadas en una plataforma que se componía de los cuerpos de sus parientes afines y maternos, así que podría tratarse de uno de estos. De

todos modos, la interpretación iconográfica es menos importante que el aprovechamiento técnico que se hace de la noción de cuerpos indiferenciados, auténtico tema principal del mito de las *fanaua*. Esta imagen alegre y, a mi modo de ver, no apotropaica en esencia es la antítesis de la separación y aislamiento entre cuerpos que dictaminan los rituales marquesanos con respecto del *tapu* o «naturaleza sagrada contagiosa», que se observa con tanta rigurosidad. Aquí se muestran unos cuerpos que se fusionan entre sí en un enredo indiferenciable. En lugar de una imagen ritual en sí misma, se trata de un comentario irónico sobre un mundo cubierto con el peligro mágico del contagio y la ilimitación, pero esto dirige nuestra atención a nuevos asuntos que se han de tratar en un marco cultural más general. Ha llegado el momento de dejar de lado los análisis minuciosos de obras marquesanas específicas y sus transformaciones, y de retornar al problema, al que antes aludimos, de la relación entre la cultura y el estilo. Estamos posibilitados a ello porque, a estas alturas, ya hemos explicado en más detalle los aspectos formales y morfológicos del estilo marquesano, tanto en el modo gráfico como el plástico.

8.21. Conclusión: la coherencia en el arte y las relaciones sociales marquesanos

Es el momento de revisar el problema del estilo sobre la base de las distancias que hemos recorrido. A mi modo de ver, el estilo son las «relaciones entre las relaciones» de formas. El objetivo de los análisis precedentes sobre las formas artísticas marquesanas era mostrar la manera en que los motivos individuales (sobre todo, en el tatuaje, pero también en las formas plásticas) podían transformarse en otros a través de varias modificaciones. Desde un punto de vista formal, el arte marquesano es el complejo constituido por las relaciones que se dan entre todas estas transformaciones o cambios; es decir, las restricciones que rigen sobre la producción –innovación que se da dentro de unos parámetros de estilo prescritos por la cultura– de las obras de arte marquesano también determinan las transformaciones de un motivo en otras formas relacionadas. Solo si se puede generar esa modificación, es posible afirmar que tal motivo o forma «pertenece» al estilo marquesano. En este sentido, el estilo marquesano es, a la vez, unitario y dinámico. Se trata de un campo de transformaciones de motivos posibles o legítimas, en vez de todos los casos de tales cambios.

La pregunta que surge a continuación es sobre la relación entre el estilo en el arte visual marquesano y la «cultura» de tal sociedad, entendida en el sentido más amplio. En realidad, necesitamos distinguir en esta situación dos cuestiones. En primer lugar, encontramos la relación entre la «cultura» como conjunto de artefactos, y la «cultura» en otras formas –el parentesco, la eco-

nomía, la política y la religión–. Después, hallamos el problema de la relación entre la cultura y el estilo del arte visual, cuestión mucho más concreta. La relación entre la cultura y la producción de artefactos materiales se mantiene, al menos, relativamente independiente de las consideraciones estilísticas, pues los artefactos de varios estilos podrían favorecer el papel cultural que se les asigna a aquellos en cualquier cultura. Consideremos el siguiente ejemplo. En el contexto marquesano, existe una relación demostrable entre la forma general del sistema de parentesco –dravídico, con matrimonios preferentes matrilaterales entre primos– y las artes del cuerpo y el tatuaje. El tatuar es una forma de «envoltura» –*pahu tiki* o 'envoltura de imágenes'–; y el *pahu*, también una categoría de parentesco que significa «parientes maternos + afines» (A. Gell 1993: 176 ss.). En otras palabras, la involución característica del universo de parentesco dravídico, donde el socorro político y las esposas provienen de un círculo envolvente de parientes matrilaterales, se conecta, a través de una transferencia de modelos, con las artes del cuerpo que rodean al individuo en una envoltura protectora de tatuajes. No obstante, supongamos que el tatuaje marquesano no tuviera el aspecto visual que sí posee, y que se pareciera, en cambio, a los tatuajes samoanos. Los motivos de esta cultura, que se generan de manera muy distinta a la marquesana, representan un sistema estilístico completamente diferente, pero, si los habitantes de las marquesas hubieran desarrollado el tatuaje «samoano» en lugar del suyo como suponemos en nuestro experimento mental, aún habría sido perfectamente posible plantear la misma idea sobre la conexión entre el parentesco dravídico y los tatuajes.

Por esta razón, nos hemos de cuidar de derivar inferencias sobre la relación entre el «estilo» y la cultura si aquellas se basan en la función de los artefactos en la cultura, fuera de su estilo. De manera similar, no se ha demostrado un vínculo entre el estilo de arte y la cultura si los argumentos propuestos se apoyan en la iconografía, afirmación válida, por ejemplo, para las imágenes con una importancia religiosa. Puede que un icono que represente o encarne a cierto dios tome varias formas visuales. No es posible aseverar *a priori* que la forma estandarizada estilísticamente que adopte una representación de la divinidad se conecta *necesariamente* con otros aspectos de tal dios. Su forma estándar puede ser diferente mientras que se mantienen iguales los demás parámetros culturales relativos a tal deidad.

De hecho, se incurre en error al pensar que la «cultura» en un sentido general es responsable del estilo visual de los artefactos. Puede que determine su relevancia práctica o simbólica y su interpretación iconográfica, pero el único factor que rige sobre su aspecto visual es su relación con otros artefactos del mismo estilo. El estilo visual es una dimensión autónoma en la medida en que solo se define en función de las relaciones entre conjuntos de artefactos. Es incorrecto considerar la «cultura» como una especie de «administración» que

determina, por un lado, de qué manera se desarrolla la competición política y, por otro, qué aspecto tienen los artefactos. Estos se moldean desde la «dimensión interartefactual», siguiendo los requerimientos inmanentes que gobiernan las relaciones estilísticas formales entre los artefactos, no los mandatos externos de una «administración» imaginaria.

Si mi argumentación está en lo correcto y la autonomía relativa del estilo visual conlleva que los factores que determinan la apariencia de los artefactos pertenecen, principalmente, a la dimensión artefactual, ¿significa entonces que existe una separación completa entre el estilo y la cultura? Considero que la respuesta es «no del todo», pero, para formular una teoría sobre esta relación que no caiga en los mismos errores que la de Hanson (1983; comentada en apartados anteriores), hemos de avanzar extremando nuestros cuidados. Ciertamente, no podemos basarnos, como Hanson sí hace, directamente en las propiedades estilísticas de las obras, como la simetría doble, para llegar a las cualidades de los sistemas socioculturales. Por otra parte, quizás se puedan proponer argumentos que conecten los «ejes de coherencia» dentro de los estilos comprendidos como sistemas, con otras propiedades sistémicas de la cultura.

Reconozco que mis palabras parecen un trabalenguas, así que trataré de explicarme con mayor claridad. ¿Qué son los «ejes de coherencia»? En el análisis anterior sobre el arte marquesano, ilustré que se pueden producir las relaciones entre artefactos con ciertas transformaciones, entre las que se contaban las siguientes:

- Transformaciones geométricas en el plano de motivos completos o partes de ellos –traslación, rotación, reflexión, etc.–.
- Operaciones de corte y pegue, como las descritas en el análisis del *hope vehine*.
- Transformaciones cartesianas, que reconfiguran los motivos en coordenadas diferentes (véase el análisis de *Kea* o el de la «formación de probóscides»).
- Jerarquización (un motivo se subordina a otro; por ejemplo, un *etua* subordinado que protege la «espalda» de uno superior, como en el diseño de «garrote»).
- Transformación de motivos (un motivo se convierte en otro; por ejemplo: *etua* → *mata hoata*).
- Transformación por una inversión figura-fondo, como en el análisis de las diademas de caparazón.
- Transformación de dos a tres dimensiones por duplicaciones entre las partes frontal y trasera (por ejemplo, las figuras bifrontes).

- Transformación de dos a tres dimensiones por una «curvatura» (figuritas *tiki* de hueso).
- Transformaciones regidas por reglas de proporciones, como en el ratio entre la cabeza y el cuerpo de la figura.
- Transformaciones de geometría sólida (por ejemplo, el cambio de orientación en el cuerpo con respecto de la cabeza, como en las figuras de nalgas desnudas que aparecen en los zancos).
- Formalización, como en la transformación *etua* → *hakenkreuz*.
- Fusión, como en el análisis de los pendientes *fanaua*.

Se trata de una lista ciertamente larga. Considero que, más o menos, abarca todos las transformaciones de motivos y formas que definen las relaciones entre las obras marquesanas, y es lo más cerca que uno puede estar de ofrecer una descripción explícita del «estilo marquesano». Es razonable suponer que ningún otro estilo de cualquier cultura distinta generaría la misma lista si se analizara desde el mismo punto de vista. Puede que sí aparezcan algunos artículos, pero no todos, y también que se detecten otros tipos de transformación que no se encuentran en el arte marquesano.

El siguiente paso consiste en formular el estilo de las Marquesas en función de las «relaciones entre relaciones», puesto que las «relaciones» interartefactuales principales las identificamos en la lista anterior.

En este caso, es importante considerar que hemos llegado a tal «lista» por medio de una inducción a partir de los artefactos marquesanos. De ninguna manera se trata de una teoría de las posibilidades intrínsecas de las relaciones interartefactuales. El enfoque que sugiero adoptar es completamente permisivo en este sentido. Lo único que afirmo es que el «estilo» se funda sobre las conexiones entre los artefactos, lo que sería tan válido para «las obras completas de Rembrandt», como para «todos los artefactos marquesanos». En efecto, existen ciertas relaciones entre los cuadros del holandés, pero en absoluto se asemejan a las que se dan entre los tatuajes y las esculturas elaborados por los marquesanos. Las relaciones que se dan entre las obras de Rembrandt se derivan de la técnica, la iluminación, la postura, la fisonomía, etc.: consideraciones que son totalmente ajenas al estilo colectivo marquesano. Las «relaciones entre relaciones» (entre los cuadros del holandés) implicarían factores diferentes de los que voy a nombrar con respecto de los artefactos de las Marquesas, por lo que orientarían el análisis, evidentemente, a una dirección también distinta –la psicología emocional, el dramatismo, etc.–.

No es difícil intuir cierta homogeneidad en la lista anterior, una tendencia básica derivada, a mi modo de ver, de un principio estructural que se podría denominar el «principio de la *menor diferencia posible*»: las formas de

los motivos y figuras *comprenden la menor modificación posible de los motivos adyacentes de manera que se establezca una diferencia entre ellas.* De este modo, no hay motivo intrínseco por el que una «cara» *(mata hoata)* deba parecerse a un «*etua* sentado», pero el estilo marquesano determina que se asemejen lo máximo posible porque se han de distinguir. Igualmente, un «rostro» tridimensional –que se halla sobre una escultura– no tiene por qué ser una versión «curvada» de uno en dos en vez de tres dimensiones completas, pero, aun así, el estilo marquesano exige que las caras talladas se representen como rostros de dos dimensiones con una «curvatura», es decir, en la menor concesión posible a la tridimensionalidad. De manera similar, las imágenes de dos dimensiones se convierten en figuras bifrontes tridimensionales gracias a una duplicación de la parte delantera en la trasera, con lo que se minimiza la distancia conceptual entre las dos y tres dimensiones. Un *etua* sentado se puede transformar en una tortuga con un «cambio» puramente «virtual» de la orientación canónica del motivo (de vertical a horizontal) sin modificar el propio motivo en absoluto. Las mismas consideraciones son válidas para las transformaciones cartesianas, las inversiones figura- fondo, etc.

El principio de la menor diferencia posible también se aplica en el contexto de la *jerarquización.* El arte marquesano comparte con otros estilos de la Polinesia oriental una propensión a producir lo que se podrían llamar figuras «fractales» como el A'a rurutense, imagen compuesta de otras menores (léase el apartado 7.11); por ejemplo, los zancos (figura 8.18/4) y el diseño de los «garrotes» (figura 8.19/1). Las obras «fractales» ilustran este principio en la medida en que las «partes» –secundarias– de las figuras –superiores– también son figuras en sí mismas, así que son muy similares (de hecho, idénticas) a las figuras (o los motivos) adyacentes que llevan una existencia independiente. En los casos en que el motivo subordinado es, en realidad, una versión transformada de otro superordinado como suele suceder (figuras 8.18/4, 8.19/1 y 8.20/3), las partes también se relacionan con el todo con el principio de «menor diferencia posible».

Este no se detecta en artefactos marquesanos específicos (con la salvedad del último ejemplo que mencionamos antes) vistos de manera aislada, sino solo en el *conjunto* de relaciones que constituyen *todos* los artefactos de las Marquesas. «Las relaciones entre las relaciones» (entre tales objetos) están caracterizadas por una convergencia hacia el principio de la «menor diferencia posible», el «eje de coherencia» del estilo marquesano en su totalidad. Como estamos considerando un principio de naturaleza abstracta que no se plasma en algún artefacto concreto, sino solo en la totalidad de las relaciones entre todos los objetos, quizás sea razonable señalar que, a estas alturas, hemos llegado al nivel de abstracción necesario para proporcionar una interpretación cultural del estilo marquesano. Aunque sea un error, como argumenté antes, creer que

la «cultura marquesana» dicta la forma visual que adoptan directamente sus artefactos, no es tan descabellado inferir que los principios abstractos que rigen sobre las «relaciones entre relaciones» pertenecen a la «cultura» en un sentido más amplio que la dimensión interartefactual.

Observemos el «principio de la menor diferencia posible» desde un punto de vista cultural. Como he descrito en otros ensayos (1993, basado, sobre todo, en el trabajo de Thomas 1990), a la sociedad marquesana la caracterizaba una gran atención por la «diferencia social» en un contexto político de jerarquía «involucionada» o fracturada donde resultaba difícil en extremo sostener tal «diferencia» de manera práctica. A causa de la inestabilidad y la agitación políticas que imperaban en la sociedad y de la vehemencia de la competición por el estatus, los marquesanos tenían que reforzar y proteger continuamente sus identidades sociales ante las amenazas externas a su economía, poder y sustento social. Esta lucha por mantener la integridad ante la dispersión y la indiferenciación se expresaba ritualmente en una seria preocupación por las reglas del contacto interindividual y la comensalidad. Se respetaban unas normas estrictas de interacción social, de manera que el *tapu* de un individuo –su naturaleza sagrada contagiosa– no perjudicara a otros, ni a la propia persona en caso de que esta lo violara. En otros trabajos he mostrado en detalle la manera en que el tatuaje y otras artes corporales de las Marquesas mantienen una coherencia con este escenario donde se amenaza continuamente la integridad personal y espiritual. Sin embargo, la identidad estaba en peligro *porque* era tan lábil, relativa y situacional. Los marquesanos podían cambiar de identidad social por voluntad propia (con intercambios de nombre, adopciones y otras prácticas), lo que nos lleva a la situación paradójica (supuestamente) de que la cultura cuya preocupación central era, al parecer, afirmar y proteger la identidad social y espiritual era también la cultura donde se tenía un concepto muy endeble de identidad. Retomando nuestros comentarios sobre Lévi-Strauss, en tal sociedad el estatus, teóricamente, se concebía únicamente como una cuestión de pedigrí, a la vez que se aceptaba que los pedigrís podían ser simples ficciones políticas arbitrarias.

Parece factible, al menos, que exista una conexión entre el «principio de la menor diferencia posible» en el estilo marquesano y el interés predominante por el diferenciarse en el contexto de la disolución, que constituye, generalmente hablando, la principal característica de la actitud sociocultural marquesana.

¿Cómo ha surgido esta consonancia? Hemos de recordar que el estilo en cuestión solo es el producto sedimentado de un sinnúmero de ínfimas iniciativas sociales que han emprendido los artistas de las Marquesas a lo largo de un extenso periodo de desarrollo histórico. Cada artefacto nuevo, por muy estandarizado que esté, no puede generarse si no existe una necesidad de tomar

decisiones estilísticas, aunque estas parezcan ser triviales e insignificantes. Tales decisiones, de las que provinieron la coherencia, la estabilidad y la transformación a largo plazo del estilo marquesano, se aceptaron sin una reflexión deliberada, pero tampoco sin conocimiento del contexto imperante de las formas sociales, permeado del temor por la transgresión espiritual y política. Se observaba una afinidad selectiva entre el *modus operandi* del ámbito artefactual, que generaba motivos a partir de otros al introducir variaciones minúsculas, y el del dominio social que creaba «diferencias» de manera arbitraria en un trasfondo de igualdad e indiferencia. La fertilidad ilimitada del estilo marquesano al concebir variantes, cada una con cambios sutiles, junto con su impresionante homogeneidad formal, señala una necesidad abrumadora de establecer diferencias y, a la vez, un reconocimiento del carácter puramente *relativo* de aquellas.

En este sentido, las relaciones entre los motivos y las figuras del estilo marquesano se asemejan a los vínculos entre los marquesanos mismos en el plano social. Las obras de arte son como agentes sociales, pues son el producto de las iniciativas sociales que reflejan una sensibilidad específica inculcada por la sociedad. Esta valoración coincide en esencia con la visión que toman los habitantes de las Marquesas con respecto de su propio arte. Categorizan todos los motivos y las figuras que he analizado bajo la palabra *tiki*: 'imágenes'. Esta palabra posee significados distintos en dos contextos más. Primero, «Tiki», como nombre del héroe mitológico, es el Adán de las Marquesas. En el principio, el ancestro original, Tiki, fecundó a una mujer hecha de arena, que dio a luz a una hija humana, a quien, a su vez, Tiki también embarazó en incesto, después de haberse disfrazado tiñéndose de negro la cara. De esta unión cuenta el mito que nació la humanidad (Steinen 1988). El creador y destructor de las apariencias es Tiki, el primer hombre. En esta historia observamos la transferencia fundamental de modelos entre la creación de las imágenes y la de las personas.

El otro significado de *tiki* significa 'porciones' o 'partes' de un objeto distribuido (Dordillon 1931). Si corto una tarta en doce pedazos, cada uno de estos es un *tiki* del pastel Los seres humanos son *tiki* porque su identidad se define en función de los colectivos en los que se integran y de los que son parte. Al mismo tiempo, este uso se conecta con una idea que ha sido tema central de todo el capítulo, es decir, la noción de que las obras de arte son fragmentos holográficos de las «unidades mayores» a las que se vinculan por medio de conexiones estilísticas. Los *tiki* –'imágenes' o 'porciones'– que representan los *etua* (o que, siendo más precisos, los constituyen) son fragmentos holográficos o refracciones de la totalidad imaginaria de todos los *etua*. Las obras de arte son partes de un *objeto distribuido* que se corresponde con todas las obras del sistema marquesano, que se distribuye en el tiempo y el espacio, idea en la que ahondaremos más a lo largo del siguiente capítulo.

9
Conclusión: la mente extendida

9.1. Los objetos distribuidos

El análisis del estilo gráfico y plástico en el arte marquesano que acabamos de concluir se ha basado en la noción de un *corpus* de obras como una «población» dispersa en el tiempo y el espacio. La totalidad del arte marquesano puede conceptualizarse de manera macroscópica como un «objeto distribuido» en el espacio-tiempo. Como las 216 piezas que componen un juego de porcelana y vajilla de lujo, todas las obras de arte marquesano pertenecen a un «conjunto»; claro está, uno menos uniforme que los juegos de porcelana que las parejas de jóvenes recién casados reciben como regalo de sus parientes ricos. Una vajilla de porcelana está integrada como objeto distribuido –objeto que se compone de muchas partes separadas en el espacio con microhistorias distintas– de acuerdo con un plan previo, es decir, según las acciones del personal de diseño y manufacturación de empresas como Spode, Wedgwood, etc. Por el contrario, el *corpus* de arte marquesano no surge a partir de una organización ejecutiva similar, sino solo a causa del aumento y la eliminación históricos mediante una red de relaciones sociales entre los marquesanos –artistas y mecenas– y extranjeros –coleccionistas, académicos, etc.– a lo largo de más de dos siglos. Excepto quizás desde un punto de vista estilístico, la unidad del arte marquesano como objeto distribuido es muy débil, pues aquel solo se compone del detrito y los restos de un sistema de producción y circulación de arte que una vez se extendió floreciente por las Marquesas, pero del que ahora solo quedan retazos dispersos, como los huesos de los marquesanos cuyos cuerpos vivos lucían los tatuajes que tanto impresionaron a quienes visitaban sus islas en el siglo XIX. Solo disponemos de los especímenes de museos, las curiosidades que permanecen en manos privadas, los bocetos y los dibujos, así como los textos académicos, por ejemplo, los ensayos de Steinen (y este mismo trabajo). Sin embargo, a pesar de que se haya esparcido y de que su contexto se haya transformado, el arte marquesano retiene una integridad interior propia como un todo macroscópico en vez de un agregado de fragmentos. Cada pieza, motivo, línea y marca hablan entre sí. Es como si todas compartieran un parentesco y se pudieran situar dentro de una genealogía común, al igual que sus creadores. Sobre todo, cada fragmento de

arte marquesano resuena con los demás porque ha pasado, de manera única, por una mente marquesana y se ha dirigido a otra.

Por supuesto, las mentes marquesanas siempre pertenecieron y pertenecen a unos agentes individuales, diferentes y distintos. No pretendo sugerir que el arte marquesano es producto de una «mente de grupo» o una consciencia colectiva, pero en los próximos apartados trato, con debido cuidado, el problema de la relación entre las características macroscópicas de los objetos distribuidos, como «el *corpus* de arte marquesano», y «la mente» tanto en el sentido individual como en el colectivo. En el fondo de mis argumentos yace la idea de que existe un *isomorfismo estructural* entre los procesos cognitivos que conocemos (desde nuestro interior) como la «consciencia» y las estructuras espaciotemporales de los objetos distribuidos en el ámbito de los artefactos, como la *œuvre* de un artista determinado –por ejemplo, Duchamp– o los *corpus* históricos de ciertas clases de obras –las casas de reunión en la cultura maorí, a título de ejemplo–. En otras palabras, las estructuras de la historia del arte ponen de manifiesto un proceso cognitivo externalizado y colectivo.

He de medir mis argumentos al detalle, pues reconozco que piso arenas movedizas. Volvamos a algunas de las ideas que presenté en anteriores capítulos, para que sirvan de plataforma estable sobre las que apoyar las cuestiones que pretendo desarrollar a continuación. Vale aclarar de nuevo que tales ideas tratan el isomorfismo estructural entre algo «interno» –la mente o consciencia– y algo «externo», los agregados de obras de arte como «objetos distribuidos» que combinan la multiplicidad y la dispersión espaciotemporal con una coherencia inmanente.

El contraste entre lo «interior» y lo «exterior» ha de resonar con algunos pasajes previos de este libro, en concreto, los apartados 7.9 a 7.11, que se ocupan de las estrategias externalista e internalista para animar a los ídolos. Una conclusión que considero relevante de esas líneas es que la diferencia entre «adentro» y «afuera» no es de carácter absoluto. Que el contraste entre la «mente» o la persona interior y la exterior sea real no quita que también es relativo. Si buscamos sumergirnos dentro del individuo, todo lo que parece que encontramos son otras personas, los homúnculos de Dennett. Si tratamos de explicar el aspecto exterior de las personas como sociólogos y no como psicólogos cognitivos, descubrimos que todo individuo social es la suma de sus relaciones, distribuidas en el espacio y el tiempo biográficos, con los demás (M. Strathern 1988; A. Gell 1998: «Strathernograms» [Strathernogramas]). Nuestra personalidad interna consiste, al parecer, en réplicas de lo que somos en el exterior, como indica la parábola de Peer Gynt y su famosa cebolla. Teniendo esto en cuenta, puede que no sea una aberración pensar que lo que son las personas en lo externo (y lo colectivo) es una suerte de réplica de lo que son en el interior. Sobre todo, si, como yo mismo haré, consideramos que la palabra «persona» no se limita a unos organismos biológicos

limitados y empleamos tal término con todos los objetos o sucesos en el entorno del que se puede abducir la agencia o personalidad.

Si las observamos desde esta perspectiva, la persona y su mente no se confinan a unas coordenadas espaciotemporales, sino que consisten en un abanico de sucesos biográficos y los recuerdos que generan, además de una categoría variada de objetos, rastros y restos materiales que se pueden atribuir al individuo. Estos, en conjunto, testimonian la agencia y el ser paciente durante una extensión biográfica que, de hecho, puede prolongarse mucho más allá de la muerte biológica. De esta manera, se comprende a la persona como la suma de los índices que demuestran, no solo en vida, la existencia biográfica de aquella. La agencia personal, como intervención en el entorno causal, crea un «objeto distribuido», es decir, todas las diferencias materiales del «modo en que son las cosas», de las que se pueden abducir una agencia particular.

Reconozco que esta concepción de la personalidad es oscura y abstrusa. Por suerte, no es tarea mía describirla en tales términos, sino solo abstraer ciertos temas que se apoyan sobre los «objetos distribuidos», delineados con mayor claridad que el «objeto» teórico que se corresponde con el efecto biográfico acumulado que causa la existencia, en vez de la no existencia, de determinado agente o individuo. Estos objetos distribuidos que demuestran la agencia y que tengo en mente constituyen, por supuesto, varias categorías de objetos de arte.

La idea de una personalidad que se extiende en el tiempo y el espacio forma parte de muchas instituciones y prácticas culturales. Los templos, tumbas, monumentos, osarios, lugares sagrados, etc., de antaño tienen que ver con la extensión de la personalidad más allá de la vida biológica por medio de índices que se distribuyen en el entorno. El primer ejemplo al que dedicaré mi atención pertenece a esta categoría, en concreto, las obras memoriales que se producen en el norte de Nueva Irlanda y algunas islas adyacentes y que se conocen con el nombre de *malangan* (figura 9.2/1). Susanne Küchler ha analizado sus características y su importancia a lo largo de varios artículos (Küchler 1985, 1988, 1992). Tengo razones para destacar estos tallados, porque ejemplifican de manera muy clara no solo la noción de «distribución» (el objeto y la persona se distribuyen en el espacio-tiempo), sino también la idea extraordinaria a la vez que esencial de que las *imágenes* de algo –un prototipo– forman *parte* de él (como objeto distribuido). Esta es la tesis de Yrjö Hirn (léase el apartado 7.4), que se remite, como hemos visto, a Epicuro y Lucrecio, y que sostiene que los objetos sensibles y perceptibles desprenden *partes* de sí mismos –membranas, pieles o vapores– que se difunden en el ambiente y que la persona incorpora en sí misma durante la percepción. Como descubriremos, el propósito del *malangan* es transmitir la antigua eficacia social –el prestigio social, los privilegios rituales, la posesión de tierras, etc.– al exhibir las esculturas memoriales que absorben los sucesores como *recuerdos* o imágenes visuales internalizadas.

9.2. *El* malangan

Las colecciones albergan unas 5000 esculturas *malangan*, lo que las convierte en los objetos de arte etnográfico «coleccionables» más comunes de todos los lugares del mundo donde hay una producción artística. Sin embargo, Küchler cuenta que, si bien todavía se esculpen estas obras de varias maneras y sobresalen en la vida política y ritual de la Nueva Irlanda contemporánea, es muy difícil encontrar una en la propia isla, pues se hallan todas en manos de extranjeros y, como objetos físicos, no revisten importancia alguna a ojos de sus antiguos creadores. La venta a cambio de dinero es la «muerte» final de estos artefactos, tal y como ha ocurrido desde las últimas décadas del siglo XIX. Teóricamente, desde la perspectiva de los habitantes de Nueva Irlanda, la escultura *malangan* se descompone y cesa de existir tras cumplir su función religiosa, por lo que no importa en absoluto su futuro como pieza de museo. Solo «es» como objeto de relevancia social durante un periodo de tiempo muy breve, en las ceremonias funerarias de personas de renombre. En ellas poco a poco imbuyen de vida a las esculturas al tallarlas y pintarlas. Al alcanzar la perfección, las exhiben durante unas horas en el culmen de la ceremonia funeraria, tras lo que las «matan» ofrendándoles monedas de concha. Desde ese momento, cesan de existir como objetos rituales, motivo por el que luego se pueden vender a los coleccionistas. La ofrenda que «destruye» la escultura *malangan* otorga el derecho a quien la hace de *recordar* la imagen. Es este recuerdo internalizado, que se reparte entre los que contribuyen a la ceremonia, lo que constituye el bien ceremonial que brinda a quien lo posee ciertos privilegios sociales, con el que se realiza la transacción de la ceremonia funeraria, y que se transmite de las generaciones antiguas a las nuevas.

El objeto *malangan*, cuya existencia física solo se mide en días o hasta horas, es un índice de agencia de naturaleza explícitamente temporal. Durante la breve ceremonia, la escultura objetiva la red densa y duradera de las relaciones pasadas y futuras entre los miembros de las unidades matrilineales, ocupantes de la tierra, que constituyen la sociedad del norte de Nueva Irlanda. Tales relaciones se legitiman sobre la base de los *derechos que sus miembros han comprado anteriormente para recordar las esculturas y motivos* malangan, de manera que actúen como agentes perpetuando tales motivos (con varias combinaciones) en ceremonias *malangan* sucesivas, donde de nuevo los recuerdos se han de objetivar brevemente en esculturas (con formas distintas), han de formar parte de transacciones y se han de fraccionar entre los participantes a cambio de pagos rituales.

Sin embargo, analicemos más detenidamente las esculturas en cuestión. Se manifiestan en distintos tipos, pero solo comentaré la clase común, de madera pintada, que se observa en la figura 9.2/1 y que adopta la forma de figuras ancestrales acompañadas de motivos secundarios. Qué motivos y formas se

plasman en una escultura determinada depende de las identidades de las unidades que organiza la ceremonia y de las estrategias de alianzas políticas que aquellas prevén para el futuro una vez se hayan consumado ritualmente tales alianzas al repartir los recuerdos.

Fig. 9.2/1. Escultura malangan. Fuente: British Museum. Registro de Nueva Irlanda nº 1884, 7-28.1.

El propósito de una escultura *malangan* es proporcionar un «cuerpo» o, siendo más precisos, una «piel» a una persona de importancia que acaba de fallecer y cuya agencia, tras la muerte, permanece en un estado de dispersión. Utilizando nuestros términos, abundan los índices de su agencia, pero no se concentran en un lugar determinado. Los huertos y las plantaciones de los

fallecidos, esparcidos por todos lados, todavía producen; su fortuna está en manos de socios de intercambio; sus casas están en pie; sus maridos o esposas todavía están casados con ellos; etc. El proceso de escultura coincide con la reorganización por la que la sociedad local se ajusta al sustraer al fallecido de participar en la vida política y productiva. Se recogen las cosechas, se deja que las casas se derrumben para convertirse, a cambio, en campos muy productivos, y así sucesivamente. Es decir, la «efectividad social» dispersa del fallecido, la diferencia que marcan en el curso de las cosas, poco a poco se convierte en una cantidad objetivable. Se transforma en algo a lo que se puede adherir un único índice material y de lo que se puede abducir una efectividad acumulada. Eso es el *malangan:* una especie de cuerpo que aloja, como una pila cargada, la energía potencial del fallecido, dispersa en el mundo de los vivos. Küchler (1992) considera la escultura un repositorio temporal de la «fuerza vital» del muerto, pero tal vez nosotros deberíamos señalar que no existe diferencia entre aquella y la «vida» propiamente dicha. La fuerza vital que se acumula en el *malangan* es el resultado o producto final de la actividad de toda una vida en el mundo social, no una energía mística categóricamente distinta de la vida ordinaria.

El mecanismo por el que se acumula la vida dispersa en el índice físico –la escultura– es el fuego. La creación de la imagen se concibe como hacer un fuego: se parte de unas cenizas, se ponen candentes las brasas y, finalmente, surge la llama (1992: 104). La madera desnuda se carga de eficacia con una técnica de calentado y quemado, que se conecta con el uso del fuego para crear la abundante y compleja red de agujeros y cavidades que cubre la escultura una vez acabada, sobre todo, en la época antes de que los tallistas dispusieran de herramientas de metal. Conforme emergen las formas (el escultor, especialista al que se ha contratado, se guía a partir de los sueños que le envían los ancestros), la escultura se vuelve (metafóricamente) cada vez más caliente. El proceso culmina con el pintado, momento en que la imagen está lista para redistribuir su carga acumulada o «calor» en la ceremonia funeraria, donde se exhibe públicamente, y la recuerdan los que ostentan ese privilegio. Es también entonces cuando, finalmente, la escultura «muere», queda fría y se pudre.

Como he mencionado, esta se considera una «piel» del fallecido, concepto que aquí emerge con una alta importancia por varias razones. En el norte de Nueva Irlanda, la «piel» representa la afinidad. Las relaciones políticas –sobre todo, el control sobre la tierra– se fundan sobre la base de relaciones afines estratégicas creadas por vínculos de «piel». En este caso, la piel significa *persona que puede participar en la transacción,* el individuo que se divide, recombina y reconstituye (para leer más sobre la «piel» en este sentido, véase, por ejemplo, A. Gell 1993: 23 ss.). Como indica Küchler, la escultura es un «contenedor» de madera sólido y tridimensional que aloja la fuerza vital ancestral, como, y, a la vez, funciona como una superficie externa –un campo de dos dimensiones–,

un pergamino en el que los participantes de la ceremonia *malangan* inscriben la alianzas afines que *anticipan,* con forma de decoraciones en pintura roja, blanca y negra. La memoria de la forma externa y pintada de la escultura, con la que realiza la transacción, legitima las relaciones futuras entre las unidades que poseen las tierras. Como una escultura y contenedor, el *malangan* es un repositorio de «efectividad social» *antigua* acumulada. Como visión o superficie externa, proyecta el futuro que han de causar esas relaciones pasadas como resultado de la legitimación de ciertas relaciones anticipadas (entre afines) que establece la ceremonia. En otras palabras, el *malangan* media y transmite la agencia entre el pasado y el futuro. Aunque la escultura solo existe dentro de unas coordenadas espaciotemporales limitadas, teóricamente es un *objeto disperso en el tiempo,* pero que no se encuentra *en* un lugar o un momento específico, sino que se arrastra por el espacio-tiempo, como una tormenta.

Sin embargo, la «piel» tiene un significado más que tal vez no le haya pasado desapercibido al lector. Continuemos hacia el clímax de la ceremonia, en el que los participantes contemplan la forma final de la escultura y la registran en su memoria. Entonces, los privilegiados, quienes han realizado los pagos rituales apropiados, reciben «el conocimiento del *malangan*», es decir, el derecho de reproducir no solo su forma visual, sino también las relaciones sociales, incluida la posesión de las tierras que indexicaliza tal forma. La palabra que denomina a este conocimiento que otorga poder a quien lo alberga es *wune,* que, entre otras cosas, significa 'humo'. Como la superficie de la escultura, en esta fase, está rebosante de calor, de ninguna manera extraña que la manera de describir la transmisión de potencia desde la figura índice al destinatario espectador pertenece al campo semántico del fuego. Sin embargo, también nos resulta imposible no recordar las palabras de Lucrecio, citadas en el apartado 7.4, en las que asocia los «simulacros que voltean por el aire», los ídolos que se desprenden de las cosas y que nos permiten percibirlas, con los cuerpos que «se difunden libremente (...), como el humo que sale de la leña, y los vapores que despiden los fuegos». El modelo epicúreo indica que las imágenes de las cosas son partes suyas que estas emiten, igual que el fuego de la madera que arde emite humo. La conexión que establece Lucrecio entre la emisión de calor y humo –una difusión informe casi material a partir del objeto– y los «ídolos» comunes que tienen una forma visual se sintetiza, casi por arte de magia, en el pensamiento de Nueva Irlanda. El *wune* como conocimiento poderoso no es solo el «humo» que emana de la superficie ardiente de la escultura, sino también la «semejanza» en forma visual, los simulacros, la «piel» de la figura que se internaliza como recuerdo.

La escultura *malangan* es un ídolo piel, que como las «túnicas añosas» de las cigarras, se distribuye con forma casi material entre los recuerdos de quienes participan en la ceremonia. Estos internalizan la «piel» ancestral como

una nueva «capa» propia, que anticipa el nacimiento de una «piel» más de relaciones con los afines. Al memorizar la imagen, se genera una nueva piel *en el interior*, de manera que se proyecta una nueva identidad en el futuro. El pobre Peer Gynt (apartado 7.11) solo adquiría *sus* nuevas capas viviendo las múltiples vicisitudes que se relatan en la obra de Ibsen, lo que dio como resultado la acumulación biográfica de membranas que diseccionа junto con su cebolla. Los neoirlandeses tenían un modo distinto de proceder, pues han desarrollado el arte de intercambiar los «recuerdos» como una estrategia consciente y pública. Se institucionaliza el acumular recuerdos en vez de que se produzca por simple casualidad como en *Peer Gynt*. Sus recuerdos aglomerados e interconectados consisten en membranas internas que media el *malangan*; este, a su vez, se puede descomponer y reconfigurar a voluntad.

Esto tiene lugar en el clímax de la transmisión, cuando la superficie de la escultura *malangan*, que anima el fuego, se disipa en los simulacros lucrecianos que luego los espectadores privilegiados absorben más o menos como partes internas de su cuerpo. De esta manera, aquellos reciben la sustancia –no solo el cuerpo ancestral, sino la *capacidad de agencia* entera del fallecido–, que podrán emplear en adelante. Se trata, por así decirlo, de la abducción suprema de agencia a partir del índice, pues a través del índice la agencia del otro no solo se *experimenta*, sino que también se perpetúa y reproduce. El recuerdo deja de ser un simple registro pasivo de hechos anteriores para convertirse en el medio creado en lo social con el que se transmite el poder de cambiar el mundo y moldear el curso de la historia. Una vez se ha presenciado el índice «cargado», este pasa a ser un mero cadáver vacío de poder, porque sean cuales sean los recuerdos que los otros formen de él (al verlo en estado inerte, alojado en un museo o una tienda), ya no serán *aquellos* recuerdos específicamente poderosos y eficaces.

El ejemplo del arte *malangan* nos resulta útil porque empieza a socavar la diferencia que interponemos entre lo físico y lo mental (o cognitivo) con respecto de la cultura material. No se puede negar que estas esculturas son objetos físicos, pero las que revisten *importancia social* son imágenes internalizadas que los neoirlandeses llevan en la cabeza. El ser un objeto material es solo una fase de transición en la biografía del *malangan*, cuya existencia es, en mayor parte, similar a los retazos de un recuerdo o, dicho de manera más exacta, una «piel» interior. Las esculturas *malangan* del norte de Nueva Irlanda (en vez de las que descansan en las colecciones) caminan, labran huertos, elaboran discursos políticos, participan en las transacciones de un intercambio, se casan, tienen hijos, mientras permanecen, paradójicamente, en un lugar en el que no se puede realizar observación etnográfica alguna. Solo con un estudio exhaustivo de las ceremonias *malangan* pasadas, presentes y futuras, y de las transacciones asociadas de tierras y parentesco –estudio que Küchler está completando mientras

escribo estas líneas–, se nos revelará la forma ideal del *malangan* como sistema regional de recuerdos distribuidos socialmente.

Entretanto, si bien no nos es posible indagar sobre esta fascinante cuestión, sí damos continuidad al tema general al enfocarnos en sistemas similares de obras de arte distribuidas regionalmente –sistemas que, en esta ocasión, se componen de objetos duraderos en vez de recuerdos– que forman un todo dinámico. Para ello, nos remitimos a los conocidos estudios de Nancy Munn (1977, 1986).

9.3. *El Kula de la isla Gawa*

El trabajo de Nancy Munn resulta particularmente destacable en el contexto de nuestro análisis, pues ha dedicado mucha atención, en una serie de estudios, a la relación de los índices materiales –las canoas de Gawa y los objetos valiosos del Kula– con el espacio-tiempo social, asunto que conecta con el razonamiento que me ocupa ahora. Mi tesis es que la «cognición» o, dicho de manera más precisa, la consciencia es un proceso mental por el que la temporalidad subjetiva se constituye a través de una *transformación* de la experiencia consciente que sucede a lo largo del tiempo. En el próximo apartado presentaré brevemente el modelo de la mente elaborado por Husserl como una serie de «modificaciones» de los recuerdos y las imágenes perceptuales. A la vez, defiendo que los «índices de agencia» que existen y circulan en el mundo social externo crean, por así decirlo, un campo espaciotemporal entre sí configurado en una estructura análoga. Es decir, este también se compone de unas transformaciones de contenidos o imágenes que ocurren con el tiempo. Más adelante nombraré los ejemplos de mis argumentos con respecto de los estudios de Marcel Duchamp sobre las casas de reunión maoríes, pero, antes de sumergirnos en este razonamiento, nos vendría bien continuar analizando la relación entre las obras de arte (u otros índices de agencia) y el espacio-tiempo, área en el que Munn ha realizado contribuciones de mucha importancia.

El artículo de la autora titulado «The Spatiotemporal Transformation of Gawa Canoes» [La transformación espaciotemporal de las canoas de Gawa] (1977) sigue la biografía de las canoas de la isla Gawa, que empiezan como árboles que crecen en la tierra de un clan determinado y luego adquieren su forma de canoa a manos de los miembros de otros clanes, después de haberse desplazado por rutas de intercambio internas a Gawa. Entonces, continúan moviéndose en esas rutas, donde las intercambian por los boniatos transmitidos de las matrilíneas que proporcionan a las esposas a las que las reciben. En cierto sentido, las canoas se transforman en boniatos dentro de Gawa, mientras que fuera de la isla se convierten en caracolas, que intercambian por aquellas los usuarios finales, hombres que pertenecen a otras islas del «anillo Kula». Tales personas las usan para realizar intercambios entre islas.

Para la matrilínea de Gawa que ha intercambiado la canoa por caracolas –que, a su vez, participarán en intercambios en el exterior–, todavía están en «posesión» de la canoa, solo que toma una forma distinta, la de tales objetos en vez de la de una canoa de madera. En este contexto Munn detecta un proceso consistente de desmaterialización. La canoa que antes era un árbol enorme, pesado y enraizado en el suelo se convierte, poco a poco, en algo completamente inmaterial o, dicho con mayor exactitud, material pero ilimitado. En otras palabras, la canoa se transforma en un «campo de influencia», generado por el magnetismo que ejercen los bienes sujetos al intercambio Kula en los que se ha convertido la canoa. Como propiedad libre de cargas –denominada *kitoum*– del clan que la posee, tales bienes tienen el poder de desplazar otros objetos valiosos de distinto origen y clase en dirección a Gawa. De manera recíproca, conforme viajan por otras islas, extienden el nombre y la fama de su lugar de origen a lo largo y ancho del circuito. Así, Munn afirma que, en última instancia, han pasado a ser lo que llama el «espacio-tiempo sociotemporal», que no es una variedad dimensional, sino un campo de fuerza (como un campo electromagnético) creado por los objetos valiosos –índices de agencia– que están unidos a individuos poderosos, pero que, aun así, circulan por el entorno. El campo constituye un espacio de transacciones polarizado por las múltiples fuerzas que ejercen los objetos mientras estos se encuentran en un movimiento continuo y experimentan metamorfosis sucesivas. Cada *kitoum* o 'bien libre de cargas' se remite a un miembro de la matrilínea que lo posee, quien constituye su posición social de adherencia, donde deja de ser un objeto libre y se convierte en un componente separable de la persona, su orificio original, por así decirlo.

Un operador del Kula, que participa en los intercambios de bienes valiosos –collares y brazaletes de caracolas– dentro de una misma isla y entre islas, se extiende en el espacio y el tiempo. El mecanismo real del sistema Kula se han analizado tantas veces desde la descripción original de Malinowski (1922), que no se necesita repetirlo aquí. Huelga decir que los hombres participan en él porque pueden reclamar sus *kitoum*, es decir, los objetos que son propiedad ceremonial suya libre de cargas, no bienes que estén en su posesión como intermediario entre posesores. La relación entre el dueño y su *kitoum* no se puede disociar, como si este formara parte del cuerpo de aquel. Sin embargo, al mismo tiempo, el *kitoum* se puede desplazar a otros lugares como objeto de intercambio, circular libremente en el espacio y el tiempo y puede convertirse en otro objeto. Dicho esto, el vínculo con el dueño original no cesa de existir, pues los *kitoum* importantes son objetos individuales reconocidos con nombre propio. Vaya donde vaya el *kitoum* en su viaje por las islas, también portará consigo el nombre de su dueño. Quien tiene el *kitoum* lo inserta en una cadena de intercambio o *kedá* a la que tiene acceso a cambio de dones que no son

equivalentes al *kitoum*, pero que sirven como una especie de alquiler que paga el destinatario por el privilegio de servir como intermediario para ayudar a que el *kitoum* de prestigio alcance su destino. De esta manera, se crea un flujo de riqueza en la dirección opuesta al camino del objeto de intercambio. Finalmente, después de pasar por numerosas manos de comunidades distintas, el *kitoum* encontrará en el sistema otro bien valioso que iguala su renombre, otro *kitoum* de un hombre de misma importancia que habita en una isla alejada. Cuando esto ocurre, el *kitoum* original –por ejemplo, el brazalete de caracolas– se «casará» con su opuesto –que habría de ser un collar, porque solo se puede intercambiar un brazalete por un collar, y viceversa–. Entonces, el collar empieza su travesía hacia el dueño original del *kitoum*, pasa de nuevo por las manos de numerosos intermediarios y genera más flujos opuestos de riqueza. El objetivo de los operadores es hacerse con muchos *kitoum*, manipular las rutas de intercambio y con ello extender su «nombre», unido a aquellos, a lo largo y ancho del circuito. Si el nombre de una persona se conoce en comunidades distantes y se sabe que controla las rutas en las que se transfieren objetos de valor y prestigio, entonces tal persona puede controlar los cálculos de otros operadores que se hallen lejos. Por así decirlo, trasciende el estado de simple hombre encarnado; se ha convertido en un ser expandido y distribuido, un ser omnipresente, porque su nombre se vincula a objetos que circulan en el sistema, y más aún porque el movimiento de tales propiedades viene determinado por su agencia, su mente calculadora y su mágica capacidad de persuasión (Munn 1986).

Los bienes Kula asociados al nombre del operador se conciben como índices de su presencia física como persona con un poder controlador. Los destinatarios alejados abducen a partir de tales índices no solo su poder, sino también su belleza física, pues los objetos Kula son, al fin y al cabo, ornamentos corporales tanto como partes del cuerpo que se consideran hermosos, antiguos y prestigiosos. Como persona distribuida, el operador atrae la riqueza igual que un joven a sus amantes. Como su atractivo de largo alcance cautiva a las mentes de los otros, al operador empiezan a lloverle, bajo la forma de objetos valiosos, muestras del amor que suscita. Munn (1983) cuenta que el sistema de evaluación de los bienes Kula se corresponde con el de los operadores. El modelo que se aplica a los objetos valiosos se opone a los objetos «nuevos», sin prestigio, sin ese brillante lustre que producen los años de pulido e intercambios. Tales objetos aún no están vinculados al nombre de hombres famosos ni tienen antiguos que evocan con fuerza la identidad de personas que, gracias al Kula, han trascendido el tiempo y el espacio, cuyo poder, atractivo e influencia perdura en la eternidad. Un brazalete o un collar importantes no «representan» a una persona de renombre de manera simbólica, sino que, a todos los efectos, son ese individuo, pues el tiempo, la influencia y algo similar a la «sabiduría» impregnan su sustancia física, su superficie suave y pulida, al igual que la

mente y el cuerpo del hombre importante al que pertenecían y del que se han desprendido como ídolo de su personalidad distribuida. De nuevo, es posible extraer una analogía entre el objeto Kula como índice físico migratorio y los simulacros voladores de Lucrecio.

Sin embargo, no podemos permitir que el peso del análisis recaiga solo en la «naturaleza distribuida» de la personalidad, en perjuicio de la base de agencia que subyace a todo esto. En la práctica, ¿cómo se convierte uno en un gran operador Kula, un hombre capaz de «capturar mentes» a pesar de la distancia y dominar una región expandida de espacio-tiempo social? ¿Cómo adquirir ese atractivo encantador y esa irresistible capacidad de persuasión, por las que las rutas de intercambio entre islas acaban convergiendo ineludiblemente en una única trayectoria? Solo es posible con conocimiento, inteligencia y astucia calculadora. Para obtener éxito en su empresa, el operador debe poseer una habilidad superior para llevar a cabo acciones estratégicas, lo que requiere un *modelo interno* exhaustivo de la dimensión exterior dentro de la que se mueven los objetos valiosos Kula (A. Gell 1992a: 280-285). Ha de comprender el campo de intercambios, extraordinario por su variedad y complejidad; y tiene que recordar el sinnúmero de historias de intercambios anteriores, así como evaluar los resultados de estos. Debe proyectar conjeturas para anticipar el futuro con precisión y orientar sus intervenciones estratégicas. En otras palabras, debe funcionar como un dispositivo de simulaciones (en efecto, es lo que hacen las mentes, más o menos), que presente una visión sinóptica de todas las transacciones Kula, pasadas, presentes y futuras.

En su propia persona, el operador debe reconstruir un simulacro válido, un mapa espaciotemporal dinámico que represente el laberinto de las transacciones Kula. De esta manera, con una destreza sonámbula, logra determinar de qué delicados hilos tiene que tirar. Todo depende de la coherencia de las intenciones estratégicas que se basan en su experiencia y sus recuerdos acumulados, así como del mundo «de afuera» producido por los sucesos históricos, el mundo real en el que las mentes, objetivadas en los artículos de intercambio, se expanden, se encuentran y compiten. El operador de éxito controla el mundo del Kula porque su mente se coextiende con respecto de aquel, y ha internalizado su textura causal como parte de su ser como persona y agente independiente. Lo «interno» –los procesos mentales– se ha fundido con el «afuera» –las transacciones de la personalidad objetivada–. La mente y la realidad se hacen una, y, sin pretender usar mis palabras de manera muy literal, se alcanza algo similar a un estado divino. Esta divinización –relativa– mediante la fusión de una agencia expandida y objetivada con la textura causal infinita del mundo real es, a mi modo de ver, el objetivo último del Kula. Por lo menos a mí me parece que sugiere ciertas rutas hacia la transcendencia que son tan accesibles para nosotros, almas seculares y férreos materialistas, como para los melanesios

que participan en las transacciones del Kula, cuestión que, sin embargo, es meramente anecdótica. El foco que deseo concretar en este razonamiento es mucho más limitado. Simplemente, el considerar a las «personas» expandidas que pueden participar en transacciones y la personalidad en la que se basa el sistema Kula nos conduce a reconocer que la «mente» puede existir de manera tanto objetiva como subjetiva, es decir, como un patrón de objetos transaccionables –índices de personalidad, por ejemplo, brazaletes y collares de caracolas– y como una fugaz sucesión de «pensamientos», «intenciones», «estados mentales», etc. El sistema Kula como un todo es una *forma de cognición* que tiene lugar fuera del cuerpo, que se difunde por el espacio y el tiempo, y que se perpetúa por medio de índices físicos y sus transacciones.

9.4. *La* œuvre *de un artista como objeto distribuido*

Pasemos a continuación de los ejemplos oceánicos de «objetos y personalidad distribuidas» a unos casos más cercanos a nosotros. En Occidente, estamos familiarizados, sobre todo, con una forma de «objeto distribuido», que es índice de una persona distribuida: la *œuvre* o las «obras completas» de los artistas famosos. Todo artista está representado por numerosas obras distribuidas en varias colecciones que también se pueden reunir para organizar exhibiciones retrospectivas o publicar en una edición de lujo con un catálogo razonado completo.

Consideremos el maquillaje característico presente en la *œuvre* de un tipo de artista que más conocemos, un artista profesional posrenacentista con un estilo personal distintivo y un importante seguimiento crítico. La *œuvre* de un artista consiste, principalmente, en una serie de obras acabadas, tal vez producidas en lugares diferentes y luego distribuidas en un alto número de colecciones. Las obras completadas suelen venir datadas o se las puede datar. Asimismo, se les puede asignar una secuencia cronológica: obras tempranas, de mitad de periodo, tardías, etc. Por lo tanto, la *œuvre* está dispersa espacial y temporalmente. Tras la muerte del artista, una vez se completa la *œuvre*, constituye una porción independiente de espacio-tiempo al que se puede acceder de manera individual por medio de cada obra, que es índice del conjunto y el contexto histórico-biográfico de su producción.

Sin embargo, la *œuvre* no se compone exclusivamente de obras acabadas que suponen entidades independientes. Si estudiamos la producción de muchos artistas famosos –por ejemplo, Leonardo, Miguel Ángel y Constable–, descubrimos que, numéricamente hablando, la mayor parte radicaba en «estudios preparatorios» para las obras acabadas, en vez de las obras mismas. Además, el *valor histórico* de estos estudios técnicos en teoría «provisionales», que no se generan para el público de arte, sino para uso privado en el taller,

iguala o supera al de las propias obras acabadas (a qué precio se vendan de manera individual es otra cuestión). Desde un punto de vista histórico, los bocetos preparatorios son de valor incalculable porque nos informan de los procesos cognitivos por los que se generan las obras destinadas a exhibición ante un público. Asimismo, suelen funcionar como señales cruciales que indican la tendencia subyacente del desarrollo del estilo que emplea el artista y, en efecto, de las tendencias históricas amplias del arte –por ejemplo, la relación entre los bocetos de Constable y el arte del siglo XIX tardío, incluido el impresionismo–. La disponibilidad de los bocetos y las versiones provisionales de las obras nos permite comprender la actividad artística como un proceso que se desarrolla a lo largo del tiempo –cognitivo y biográfico–.

Mientras tanto, la diferencia que he establecido entre los «estudios preparatorios» y las «obras acabadas» no es absoluta. Como sabemos las fechas de estas últimas, también podemos considerar que son, a la vez, los «estudios preparatorios» para las obras posteriores. Así, si bien Cézanne concibió independientemente sus primeras «bañistas» y algunos de sus paisajes, en realidad, estas sirven como estudios preparatorios para *Las grandes bañistas,* obra con la que el autor trata de concretar y seguir desarrollando una larga serie de experimentos previos que se había extendido a lo largo de veinte o treinta años.

Muchos artistas producen obras dentro de series reconocibles, en una evolución consciente del tratamiento especial que dispensan a un motivo determinado a lo largo de su carrera. Por ejemplo, Braque empezó pintando cuadros con el tema del «estudio del artista» –que incluía un lienzo sobre un caballete– desde la década de los treinta, serie que culmina en los cincuenta y los sesenta con un sinnúmero de obras maestras que sintetizan el estilo maduro del autor. También encontramos «series» famosas de Picasso, Bacon, Monet, Matisse, etc. En otras palabras, a menudo las obras de arte forman «momentos» de series temporales, no solo porque son objetos datables –que se originan en unas coordenadas espaciotemporales–, sino porque también constituyen *linajes.* Son ancestros y descendientes de otras obras que abarca la *œuvre.* Juntas conforman un macroobjeto u objeto temporal que evoluciona con el paso del tiempo.

Finalmente, nos damos cuenta de que los componentes de la *œuvre* de un artista no solo señalan «hacia delante» en la línea temporal, como el «boceto preparatorio» apunta hacia la obra acabada, o como el primer «papa» de Bacon señala hacia los siguientes, sino que los artistas también «recuerdan» sus obras antiguas al crear otras nuevas, las «citan» y hasta se copian a sí mismos. No sabemos cuál de las dos versiones de *La Virgen de las Rocas* pintadas por Leonardo es la original y cuál la copia, la de Londres o la de París. Todo lo que puede afirmarse con seguridad es que ambas ostentan la misma excelencia técnica, y que son «Leonardos» por igual. Hoy en día los críticos reprenden a los artistas por «repetirse», pues se considera que este es un recurso que traiciona a la demanda

de innovación continua que hace el público. No obstante, toda práctica artística depende inevitablemente de una repetición completa, en realidad; de lo contrario, sería imposible aplicar el concepto de «estilo», que se basa en cierta semejanza entre todas las obras de una *œuvre*. Sin la repetición, el arte perdería su memoria. En efecto, el concepto de «estudio preparatorio» conlleva en sí mismo que el artista acabará «copiando» su trabajo previo –elaborado en privado, con un formato de «ensayo»– para producir una obra «pública» posterior. El engarzado de conexiones temporales entre las obras que abarca la *œuvre* de un artista señala en ambas direcciones. *Grosso modo,* toda obra de arte, enmarcada en el contexto de la *œuvre* de su creador, suele ser tanto una «preparación» para las obras que le sigan y una «repetición» de sus predecesoras.

Sin embargo, cuando tenemos en cuenta la proyección y la retrospección artísticas, podemos precisar esta reflexión un poco más. Hemos de diferenciar, por ejemplo, el «estudio preparatorio», que se produce al diseñar una obra posterior concebida en términos concretos, de la relación, bastante más débil, con el trabajo «precursor», que, tomado como fin en sí mismo, pasa a ser ancestro de otra obra que no se proyectó *específicamente* en el momento de producir la primera. En la práctica, se puede diluir la frontera entre el «boceto preparatorio» y el «precursor» de una obra, pero, aun así, ambos conceptos se pueden contraponer como tipos ideales. De manera similar, también podemos establecer una dialéctica entre la «copia del artista» –como la versión ulterior de *La Virgen de las Rocas*–, que se generó con la idea específica de replicar una obra previa, y la copia involuntaria de trabajos anteriores, cuestión necesaria para elaborar sus siguientes obras. Es decir, cuando el pintor pretende realizar una nueva creación, reproduce sus trabajos previos porque lo exigen la coherencia estilística y el eje pictórico –hábitos artísticos muy arraigados–. De nuevo, en la realidad se difumina el límite entre la copia intencionada y la repetición involuntaria, pero sigue siendo posible establecer esta distinción ideal.

Así, podemos diferenciar dos relaciones temporales relativamente «fuertes» entre obras y dos relativamente «débiles». En la orientación prospectiva o hacia el futuro, la relación «fuerte» subsiste entre el «boceto preparatorio» y la obra acabada, mientras que la «débil» conecta la obra «precursora», la primera de una serie que *no se planeó con antelación* como tal, con los trabajos siguientes de su mismo conjunto. Por el contrario, en la orientación retrospectiva o hacia el pasado, la relación «fuerte» vincula el original anterior y la copia ulterior, creada con el fin de *replicar* la primera, mientras que la relación «débil» se establece con la obra «original», que, a través de una evolución artística en la que no todo cambia a la misma vez, se *repite en parte* en un trabajo posterior que regresa a la primera, la modifica y la continúa desarrollando.

Ahora disponemos de los conceptos técnicos con los que diseñar un modelo general de la *œuvre* de un artista como objeto distribuido, concretamente,

en el *tiempo*, puesto que la distribución en el espacio, si bien es una cuestión histórica interesante, no nos concierne en este trabajo. Los elementos de nuestro modelo son los componentes separados de la *œuvre* del artista, es decir, las «obras completas» como artículos individuales que se vinculan entre sí con los cuatro tipos de relación que acabamos de describir.

En adelante, hablaremos de *protenciones* fuertes y débiles en el caso de las relaciones «prospectivas» u orientadas hacia el futuro; y de *retenciones* fuertes y débiles en el de las relaciones «retrospectivas» u orientadas hacia el pasado. Los motivos para ello se esclarecerán en cuanto introduzca el modelo sobre la conciencia del tiempo elaborado por Husserl, cuestión que pretendo hacer muy pronto.

Sin embargo, antes de ese paso, presentaré un modelo ideal resumido de la *œuvre* del artista como objeto distribuido en forma de esquema o mapa temporal-relacional (figura 9.4/1).

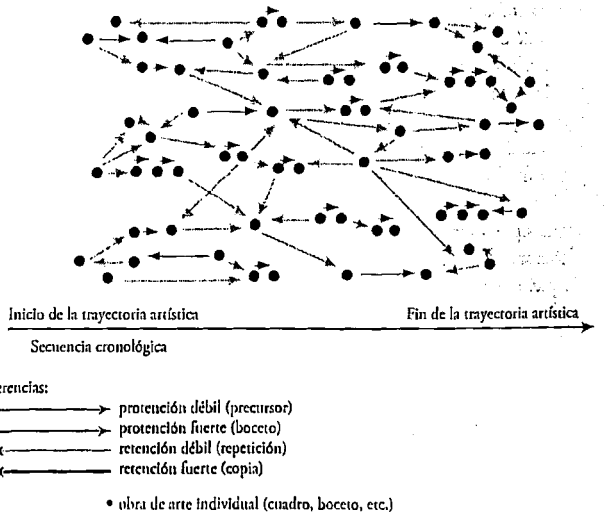


Fig. 9.4/1. La *œuvre* del artista como objeto distribuido.

Lo que tenemos aquí es una extensión de obras individuales y datadas que están representadas por los puntos nodales engarzados en una red de protención y retención. Como todas estas relaciones son de carácter temporal, podríamos haber mostrado las obras individuales de la figura 9.4/1, simplemente, como una secuencia lineal: .....

Las flechas de protención y retención se dibujarían encima y debajo de la fila de obras –los puntos– organizadas cronológicamente. Sin embargo, tal operación habría dado como resultado un esquema ciertamente ilegible. El diagrama aquí propuesto tiene como simple fin comunicar la idea de que podemos concebir la *œuvre* del artista en la macroescala como una obra indivisible que se compone de muchos índices físicos –los trabajos del artista–, pero que conforma una única entidad temporal. Es similar a una tormenta formada por muchos relámpagos instantáneos. Por así decirlo, la *œuvre* es un objeto *hecho de tiempo,* no el tiempo de la física, débil y dimensional (he comentado y defendido esta cuestión en otros trabajos; léase A. Gell 1992a), sino el tiempo sustancial al que Bergson llamó *durée,* modelo que proporciona la evolución biológica considerada como proceso teleonómico en vez de una acumulación aleatoria de mutaciones. El *durée* bergsoniano no reviste importancia alguna para los físicos, lo cual no quiere decir que no tenga validez psicológica o cognitiva como concepto. En efecto, tenemos motivos suficientes para pensar que la personalidad, *si* la comprendemos desde un punto de vista cognitivo, se coextiende con respecto de la experiencia temporal subjetiva. Afirmar que alguien tiene una «consciencia» equivale a referirse a una serie de procesos cognitivos dispuestos en un orden temporal a lo largo de un eje de *durée.* Sin embargo, es aquí donde llegamos al *quid* de la cuestión. El conjunto ordenado cronológicamente que constituya la *œuvre* de un artista se compone de objetos materiales. No es ni una persona ni un grupo de experiencias subjetivas o estados cognitivos, sino un cúmulo de índices del que se puede abducir la personalidad y la agencia del artista, como se describió antes (apartado 9.2). Dicho esto, al mismo tiempo, también nos es fácil imaginar que el «recordar» algo del pasado es *muy similar* a «copiar» un cuadro que se ha pintado en el pasado, o que «elaborar un boceto preliminar para una obra» también *se parece mucho* a anticipar mentalmente un suceso o un curso de acción futuros.

En otras palabras, que se organicen en la *œuvre* de un artista sus obras individuales –de las cuales cada una es, por una parte, una repetición de sus trabajos anteriores y, por otra, una anticipación de los que aún no ha iniciado– parece generar las mismas relaciones entre los *índices,* que son objetos del mundo externo, que las que existen entre los *estados mentales* de los procesos cognitivos que reconocemos como la consciencia. En palabras distintas, la estructura temporal de las relaciones entre índices de la *œuvre* externaliza u objetiva el mismo tipo de relación establecido entre los estados interiores de la mente del artista como ser consciente. Su *œuvre* es su consciencia artística –su personalidad en el sentido cognitivo y temporal– amplificada y hecha accesible al público.

No obstante, ¿dónde tiene lugar la «cognición»? ¿En la mente del artista, o en sus lienzos? Por supuesto, generalmente, los procesos cognitivos de toda mente, sobre todo, a lo largo de toda una trayectoria biográfica, son experien-

cias privadas a las que no se puede acceder desde afuera y que dejan solamente unos rastros indescifrables. Difícilmente podríamos considerar la *œuvre* de un artista un «objeto temporal» unificado a menos que cada obra individual se hubiera originado, en un primer momento, como una *intención* de producir tal y cual índice, es decir, un estado mental que da pie a la agencia artística, pero el modelo de la agencia creativa basada en la generación y ensayo, que antes examinamos brevemente, revela con meridiana claridad que el «pensamiento» ocurre tanto fuera como dentro de nosotros. El poeta escribe sus versos, luego los borra, los modifica y los mejora de una forma que depende fundamentalmente de que existan rastros físicos de su actividad mental anterior. Esto es todavía más cierto en el caso del artista gráfico, que continuamente se vale de su producción pasada como un incentivo para elaborar sus creaciones posteriores, en las que efectúa cambios libremente conforme avanza. En términos más generales, el artista vive rodeado de sus propias obras, que, completas o a medio acabar, abarrotan su estudio y le proporcionan un registro permanente de su actividad a lo largo de muchos años (y tal vez de *toda* su actividad si no encuentra compradores).

La *œuvre* se puede entender de esta manera: cada obra es una modificación o revisión de sus predecesoras, los restos de un ciclo determinado inmerso en una secuencia de generación y ensayo que se extiende por toda su trayectoria. Cierto es que este modelo está algo idealizado, y que el arte, en gran medida, consiste en una producción rutinaria en vez de una lucha constante por la perfección, pero también lo es que los artistas más creativos y con mayor importancia histórica se desarrollan del modo descrito, y que sus obras pueden interpretarse como un proceso acumulativo de descubrimiento en lugar de una simple explotación de las técnicas que han aprendido, sin olvidarlas ni superarlas jamás.

Deseo continuar comentando otra idea a partir del modelo de la creatividad basada en la «generación y ensayo»; se trata del concepto de *modificación*, que resultará familiar a los versados en la literatura filosófica de la cognición, porque es el término que emplean las traducciones de Husserl. El filósofo alemán asigna al concepto de «modificación» –de las imágenes, percepciones, etc., es decir, de los objetos de pensamiento– un papel central en su modelo de la consciencia como proceso temporal. En un trabajo anterior he ofrecido una explicación de tal modelo, y aquí propongo reubicar algunos de mis comentarios al respecto puesto que el pensamiento de Husserl puede ayudarnos a esclarecer ciertos aspectos de la *œuvre* del artista como objeto temporal (o tal vez deberíamos decir como «objeto transtemporal»), modelo que hemos presentado en las páginas anteriores. En concreto, nos ha de servir para eludir una grave contradicción que aún no he revelado.

Supongamos que tenemos dos obras: X e Y. La primera mantiene una «protención débil» hacia Y, pues X se puede considerar precursora de Y, pero

un «estudio específico» para ella. Mientras el artista pinta a X, todavía ni este ni nadie ha concebido a Y en términos concretos. Solo se puede aseverar que, mientras el pintor se ocupa de X, también «espera» pintar más cuadros que probablemente estarán relacionados técnica y temáticamente a X, pero de momento únicamente alberga una vaga intuición de cuál será su «siguiente» obra. Y sigue siendo solo un cuadro «futuro», a la que nada del mundo se corresponde. Por fin, el pintor se decide a realizar su próxima obra –la siguiente dentro de una serie–, que resulta ser Y. Ahora tenemos tanto X como Y, mientras que antes solo se encontraba la primera. Al examinar a Y de cerca, vemos, junto con el pintor, que Y ya estaba prefigurada en X de muchas maneras, por lo que tenemos motivos para decir que Y repite a X y que es una «retención débil» de ella, pues X está retenida en Y como «versión preliminar» de esta. Sin embargo, entonces nos hallamos ante un problema porque ya habíamos supuesto (en términos más bien difusos) que X protiene a Y; es decir, Y es la imagen de lo que X *presagia* en términos de la evolución del artista. ¿Cómo puede ocurrir que Y sea una protención de X (como obra «futura», aún no concretada) a la vez que Y «retiene» a X como un recuerdo ahora que Y existe realmente? ¿Cómo identificar la «Y» que era una *protención derivada* de X, y la Y que *es una retención de* X, cuando parece que ambas Y tienen propiedades contradictorias? Parece que esto nos conduce a cierto conflicto lógico, pero, cuando pensamos en las relaciones entre las obras de arte que conforman la *œuvre* de un artista, queremos tomar ambas direcciones. Pretendemos ver las imágenes posteriores «prefiguradas» en las obras previas, y los «trazos» o recuerdos de estas en las primeras. Aunque, claro está, estos dos tipos de relaciones entre imágenes separadas temporales son diferentes, cuando los juntamos, parece que se solapan de manera muy confusa.

Esto, por decirlo así, equivale, en la historia del arte, al conocido problema filosófico de los sucesos y los tiempos, que explicaré con el siguiente ejemplo. Digamos que mañana tengo cita con el médico. Hoy presagio ese suceso como un hecho futuro que (probablemente) tendrá lugar, pero no conozco, por ejemplo, qué me dirá el médico ni qué tratamiento me recetará. Pasado mañana, la cita de mañana ya será un suceso pasado –del que tendré recuerdos, una retención–, que antes habrá sido también presente (mañana). Evidentemente, la cita sigue siendo el «mismo suceso», ya sea hoy «el día de hoy» –15 de octubre de 1996– o ayer, o la semana pasada, o mañana, o pasado mañana, o el día que se prefiera. Sin embargo, ese suceso especial, a lo largo de varios días, es presente, pasado y futuro. ¿Cómo puede ocurrir esto sin que se haga patente la contradicción?

La solución del puzle radica en que los sucesos como una cita con el médico –que se anticipan en el tiempo, se hacen actuales y luego se diluyen en el recuerdo– no poseen la condición de pasado, presente y futuro a la vez,

sino solo de manera transitoria, según el «punto de vista» que tenemos del suceso en un momento «del ahora» determinado que cambia continuamente. La «futuridad» de un suceso próximo sí modifica nuestra actitud para con él (con un tono *irrealis*, como dirían los lingüistas), pero, aun así, no encontramos obstáculo al identificar un suceso futuro que solo se «anticipó» con el que corresponde a nuestra predicción (más o menos) y que ocurre de verdad, y el recuerdo de tal hecho que se vuelve *irrealis* de manera muy distinta conforme se sumerge en el pasado para convertirse en un «simple recuerdo». Un suceso como futuro posible, como presente que se vive ahora y como pasado que se puede recordar sigue siendo el mismo; lo que cambia es nuestro punto de vista mientras el hecho sufre una serie de *modificaciones* desde la perspectiva del sujeto cognitivo. Observamos el suceso a través de varias capas gruesas de futuro y pasado que alteran su aspecto, su barniz temporal, por así decirlo.

Cuando Husserl estudiaba este problema en los inicios de su trayectoria como filósofo y le interesaba describir los procesos cognitivos en general para poder separar (con el tiempo) los hechos «psicológicos» de la cognición de las certezas filosóficas trascendentales, propuso un modelo muy útil de la «conciencia del tiempo», diseñado para representar la modificación sistemática de los *noemata* u 'objetos de cognición', que está en función del pasaje de momentos «del ahora» sucesivos, es decir, de cambios en la perspectiva del tiempo del sujeto.

Para exponer sus ideas, Husserl se vale de un diagrama que está adaptado en la figura 9.4/2 (tomado de A. Gell 1992a).

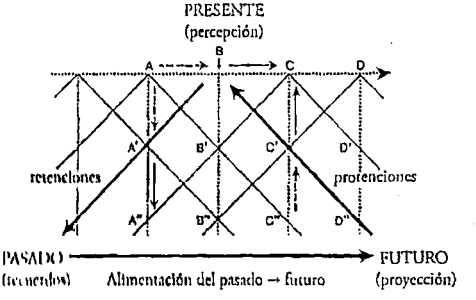


Fig. 9.4/2 Versión del diagrama elaborado por Husserl sobre la conciencia del tiempo, tomada de A. Gell, *The Anthropology of Time*. Fuente: A. Gell 1992a.

La línea horizontal A → B → C → D corresponde a la serie de sucesos o «estados de las cosas» que tienen lugar en unos momentos «del ahora» dispuestos desde el pasado al futuro. Supongamos que nos encontramos en B, y

que nuestras percepciones están actualizadas a ese punto. Ahí el paisaje temporal consiste de una experiencia perceptual presente del estado de las cosas de B, más las retenciones de A conforme A' se diluye en el pasado. A' –que es A visto desde B– es una *modificación* del A original, es decir, lo que A «parece» cuando lo percibimos desde B, atenuado o disminuido, pero aún conectado al presente. Quizás podemos concebir la «modificación» de A, mientras esta se hunde (diagonalmente desde la izquierda en la figura 9.4/2) en el pasado (A → A' → A" → A"'...), como una *pérdida gradual de verosimilitud* que afecta a las percepciones que se experimentan en A, conforme las sobrepasan las que se tienen en B, C, D, etc. Lo que percibimos del estado de las cosas en un momento «del ahora» determinado no deja de ser válido de inmediato, sino solo de manera gradual, porque el mundo no cambia por completo de una sola vez. Ya no podemos decir que en B el estado de las cosas de A es el «ahora», pues ha cambiado la perspectiva temporal, pero muchas características de A encuentran homólogas en B; las de B, en C; etc.

Por lo tanto, se pueden interpretar las retenciones como el trasfondo de percepciones antiguas sobre el que se proyectan las más actuales y en el que se calibran tendencias y cambios importantes. Conforme las percepciones se desactualizan, disminuye su importancia, y acaban perdiéndose de vista, de manera que percibimos el presente no como el filo de una navaja, sino como un campo extendido en el tiempo dentro del que ciertas tendencias emergen de los patrones que distinguimos cuando se actualizan las sensaciones del pasado próximo, luego el siguiente más próximo, etc. Tal tendencia se proyecta al futuro con las protenciones, o sea, las anticipaciones del patrón por el que se actualizan las percepciones necesarias en el futuro cercano, el siguiente más cercano, etc., en simetría con el pasado, pero en un orden temporal inverso.

Continuemos con la explicación que ofrece Husserl de su propio modelo. En B, A se retiene como A' –A visto por cierto grosor de tiempo–, y C se protiene como C', el candidato favorito para suceder a B. Con el transcurrir del tiempo, C' acaba siendo C, tal vez algo distinto de lo que se anticipaba, pero sin alejarse demasiado de ello. Ahora B se retiene en la consciencia como B', en relación con el C actual, de la misma manera que A' se retenía en B cuando B era el presente. Sin embargo, ¿cómo se relaciona A con C? Desde la perspectiva de C, A ya no se retiene como A', porque hacerlo equivaldría a poner A' y B' a la misma altura, lo cual no refleja que, cuando B (ahora B') era el presente, A era solo una retención –A'– *aun en aquel entonces*. Por este motivo, desde C, A se ha de retener *como una retención* de A', que a la vez es una retención de A; o sea, se retiene como A".

Husserl afirma que A pasa a ser A' en B; A" en C; A"' en D; etc. La percepción se convierte en una retención, luego una retención de una retención, después una retención de una retención de una retención, y así sucesivamente,

hasta alcanzar la fase final de atenuación y desaparición más allá del horizonte temporal. Este razonamiento deshace la diferencia rígida entre el presente dinámico y el pasado fijo e inmutable. El pasado, el presente y el futuro forman parte de un mismo todo y son dinámicos por igual en el modelo de Husserl, que encarna una verdad cognitiva fundamental, porque toda modificación en el sistema desencadena otras en el resto de él. De esta manera, la modificación del presente que convierte a C en C' automáticamente provoca más modificaciones en todo el sistema (B' → B", A" → A"', D' → D, etc.). Como asevera Findlay (1975: 11), el pasado por completo se sumerge en una masa a la que arrastra todos los contenidos relativos a él. No obstante, no solo se «sumerge» conforme avanza el presente, sino que también cambia su significado, se evalúa de maneras distintas y establece patrones de protención diferentes de acuerdo con la evolución del presente. El pasado dinámico y el futuro cuya complejidad altera constantemente no se pueden acomodar al tiempo «físico», sino al cognitivo. Cuando formula su modelo de retenciones, protenciones, modificaciones, etc., Husserl no describe un proceso físico oscuro que ocurre conforme los sucesos se aproximan del futuro, se actualizan en el presente y se hunden en el pasado, sino que explica el variado espectro de intenciones que vinculan al sujeto con el mundo enfocado al presente que aquel experimenta. La «modificación» no es un cambio de A en sí mismo, sino de nuestra perspectiva de A como resultado de la acumulación continua de nuestra experiencia.

El autor resume su visión de la conciencia del tiempo inmanente en el siguiente fragmento:

> Por otra parte cada ahora actual de la conciencia está sujeto a la ley de la modificación: cambia en retención de retención, y esto constantemente. Por tanto resulta un continuo constante de la retención de tal modo que cada punto ulterior es una retención respecto de cada punto anterior. Y cada retención, ya por sí, es un continuo. El tono empieza, y constantemente 'él' continúa. El tono-ahora se transmuta en un tono-ha-sido; la conciencia 'impresional' traspasa en un constante fluir a una conciencia 'retencional' cada vez nueva. Marchando a lo largo de la corriente o con ella, tenemos una constante serie de retenciones correspondiente al punto inaugural (...). A cada una de estas retenciones se une así una continuidad de modificaciones retencionales; y esta continuidad, en cuanto tal, es, otra vez, un punto de la actualidad el cual se va escorzando retencionalmente. (...) [C]ada retención, en sí misma, es una modificación continua que cobija, diremos en forma de una serie perspectivista, el legado del pasado. No es que sólo en la dirección de la corriente, cada retención anterior vaya reemplazándose por una nueva, por constantemente que fuera. Cada retención posterior es, más bien, no solo una modificación constante brotada de la protoimpresión, sino una modificación continua del idéntico punto inaugural (1928: 390, citado en Findlay 1975: 10).[56]

56 N. del T.: tomado de *Fenomenología de la conciencia del tiempo inmanente*. Trad. O. E. Langfelder. Buenos Aires: Nova.

De manera similar, los sucesos futuros, en realidad, no «cambian» porque, desde nuestro punto de vista, se hacen menos indefinidos, más inminentes, y se pueden anticipar con cada vez mayor precisión según van acercándose, pero, a pesar de ello, sentimos un potente impulso de verlos como si lo hicieran. El modelo de Husserl abarca esto mediante un continuo de continuos de modificaciones protencionales. Las protenciones son continuaciones del presente a la luz del todo temporal al que parece pertenecer el presente. «Ser consciente de un todo en desarrollo incompletamente y cuando se desarrolla sigue siendo siempre, de todos modos, ser consciente de él como un todo: lo que aún no se ha inscrito se inscribe como que todavía ha de inscribirse» (Findlay 1975: 9).

Los A, B y C del modelo de Husserl corresponden a los «sucesos» o estados de las cosas. Lo que pretendo decir es que los pueden reemplazar las obras de arte individuales como componentes de la *œuvre* de un artista. Se trata de objetos físicos, no de sucesos, pero, de todos modos, siguen siendo *rastros* o índices de ciertos sucesos o actuaciones que los crearon físicamente. Si uno busca concebir la *œuvre* como un objeto temporal unificado, siguen funcionando la misma «ley de las modificaciones» básica, lo que significa que no podemos ver la *œuvre* de un artista como objeto temporal a menos que escojamos una obra particular como un momento «del ahora» y contemplemos el resto de componentes como obras o «pasadas», o «futuras», en relación con el «ahora» que decidimos tomar de punto de partida temporal.

Volviendo a nuestra reflexión anterior, solo podemos proyectar una pintura anterior, X, como «precursora» de Y (como protención de X) al situarnos en el lugar del tiempo *en que Y todavía no existe.* De manera inversa, solo observamos a Y como repetición de X –una retención de esta– al desplazar nuestra situación a un «ahora» ulterior en el que Y ya se ha creado y X es una obra «pasada», pues no nos es posible ocupar ambos lugares al mismo tiempo. Esto equivale a decir que no podemos totalizar la *œuvre* de un artista como un objeto temporal que se pueda considerar *sub specie aeternitatis.* Solo somos capaces de compilar un «archivo» de perspectivas temporales diferentes sobre la *œuvre* como un todo.

Supongamos que, a lo largo de su trayectoria creativa, un artista genera 500 obras que numeramos de Op. 1 a Op. 500. Podemos interpretar la *œuvre* del artista «desde el punto de Op. 1» (como un conjunto muy difuso de protenciones realizadas a partir de Op. 1), o desde la mitad de su trayectoria creativa (protenciones y retenciones generadas desde O. 250), o desde las «últimas obras» (retenciones desde Op. 500 y protenciones hacia obras que solo podemos imaginar y que el artista podría haber completado si hubiera vivido por más tiempo). Según el número de obra que tomemos como punto de vista, obtenemos un patrón distinto y particular de relaciones protencionales y retencionales entre las obras y, en consecuencia, una interpretación diferente

de la *œuvre*. No hay un sentido absoluto en que las obras del artista se vean o como una repetición de sus trabajos anteriores, o como una precursora de los siguientes. El conjunto de obras elaboradas por un artista, extendidas en el tiempo, forma una entidad dinámica e inestable, no una simple acumulación de artefactos que se pueden fechar, cuestión que solo es posible apreciar si participamos en su vida conforme esta avanza.

Quizá ponga el lector objeciones a lo que he argumentado: «Muy bien pensado, pero, por mucho que lo intente, resulta difícil conectar lo que dice con la *œuvre* real de un artista cuyas obras conozco, por ejemplo, Canaletto». En ese caso, me vería obligado a reconocer que los admirables paisajes urbanos del pintor parecen no encajar con que se interpreten como documentos psicológicos en vez de topológicos. El modelo que he propuesto sirve más con artistas cuya *œuvre* contiene altos niveles de autorreferencias conscientes y de desarrollo coherente. No pretendo afirmar que el modelo sea de utilidad en todos los contextos de la historia del arte, pero sí podemos hacer que lo sea en algunos de ellos, y, de hecho, a uno en particular me dedicaré a continuación.

9.5. La œuvre de Marcel Duchamp

En cierto sentido voy a hacer trampa. El modelo de la conciencia del tiempo que diseñó Husserl data de un periodo en el que los problemas del espacio-tiempo, la continuidad y la relación entre la realidad física y la mental eran de rabiosa actualidad, y su reflexión sobre el tema muestra una poderosa influencia de William James. Otro filósofo contemporáneo que trató estos problemas, y que también puede haber determinado en parte el curso de la historia del arte, era Henri Bergson. El nacimiento del cubismo analítico, la publicación de la *Psicología de la conciencia del tiempo inmanente*[57] de Husserl, y la aparición de *La evolución creadora*, que es la obra más leída de Bergson, ocurrieron de manera casi simultánea, entre 1906 y 1907. El artista cuya obra pretendo usar para ilustrar mi tesis, Marcel Duchamp, se formó, precisamente, en esta época. Aunque Duchamp nunca estudió filosofía o matemáticas sistemáticamente, sí absorbió gustoso las ideas que circulaban por los grupos de intelectuales de su juventud. Además, leyó y llegó a dominar muchos textos, sobre todo, de Poincaré y Jouffret (Adcock 1983), que popularizaron el pensamiento matemático y científico avanzado. En consecuencia, aunque la difusión real de estas ideas tal vez nunca se pueda documentar (cosa que en absoluto busco cambiar), la verdad es que probablemente Duchamp era consciente hasta cierto punto, y aun de manera indirecta, de la concepción –construida por James, Bergson y Husserl– del flujo temporal o la «corriente de conciencia», a través de los cubistas y

57 N. del T.: El título exacto de Husserl es *Vorlesungen zur Phänomenologie des inneren Zeitbewußtseins*, o *Fenomenología de la conciencia del tiempo inmanente* en su traducción española.

su filósofo propio, Princet, así que puede haber algo de tautología en emplear a Duchamp para ejemplificar un modelo «husserliano» de la historia del arte cuando, de hecho, quizá el francés *tuvo la intención* de ilustrarlo él mismo.

Sea como sea, Duchamp, sin duda, nos proporciona el caso más importante de un artista famoso cuya *œuvre* conforma una red de protenciones y retenciones que se abre a partir de obras individuales, sobre todo, de su obra maestra *La novia desnudada por sus solteros, incluso*, también conocida con el título *El gran vidrio*, 1913-1925.[58] Evidentemente, en este ensayo no puedo más que bosquejar la riqueza de la *œuvre* de Duchamp, pues, para hacerle justicia, necesitaría una monografía entera, entre las muchas que ya se han escrito sobre el francés. De hecho, algunas de ellas documentan profusamente la idea que aquí desarrollo, sobre todo, C. E. Adcock (1983).

En esencia, la obra de Duchamp gira alrededor del concepto de continuo, pues se basa en aprovechar la idea de la «cuarta dimensión», que vale aclarar de inmediato que no es el «tiempo» en el sentido ordinario, sobre todo, como simple medida de duración o como el tiempo de los físicos. Para Duchamp, y para algunos de sus contemporáneos, la «cuarta dimensión» era, principalmente, el dominio real, pero *irrepresentable*, que abarca y atraviesa el mundo «ordinario» en el que vivimos y que percibimos normalmente. Los trabajos del artista francés se originan en una parábola matemática: un objeto bidimensional (en el plano, como en la famosa *Planilandia* de Abbot) proyecta una sombra unidimensional; y uno tridimensional –la clase de objeto con la que estamos familiarizados en nuestro mundo en tres dimensiones–, una sombra bidimensional. Por tanto, ¿qué cosa proyectaría una sombra tridimensional? Por supuesto, tendría que ser un «objeto tetradimensional», algo que podemos imaginar, pero no representar, pues esto requeriría más dimensiones que aquellas de las que disponemos en nuestro mundo tridimensional. El arte de Duchamp, en una simplificación extrema, consiste en una serie de intentos en esencia cómicos para producir «sombras» de entidades tetradimensionales o, al menos, para proponer ciertos pasos con los que generarlas al extrapolar las sombras de objetos tridimensionales.

En principio, Duchamp identificó, simplemente, la cuarta dimensión de manera oscura con un país de Nunca Jamás simbolista. De 1910 a 1911 elaboró creaciones dentro de este movimiento, que culminaron con *Chico y chica en primavera* (1911), obra que encontraremos desde una perspectiva distinta más adelante. A partir de mediados de 1911, recibió la influencia de los cubistas, a los que les interesaba la cuarta dimensión, no como mito simbólico, sino como un hecho de la experiencia subjetiva. Así, la noción que tenía Du-

58 N. del T.: De acuerdo con la mayoría de fuentes documentales disponibles, las fechas de la obra de Duchamp son de 1915 a 1923.

champ de la cuarta dimensión se alineó cada vez más con el *durée* bergsoniano. La intención que subyacía a la fase «clásica» del cubismo era crear imágenes que mostraran al espectador *cómo era en realidad* el objeto, en vez de a qué «se parecía» solamente. Los artistas de principios del siglo XIX a los que admiraba el cubismo eran «realistas», sobre todo, Courbet y Corot. Al público ignorante lo dejaban perplejo las afirmaciones de los cubistas acerca de que su objetivo era el «realismo» superior, pero estos citaban numerosos precedentes filosóficos para su proyecto. No le faltan fundamentos de filosofía a la afirmación de que podría haber más guitarras y botellas que lo que indica su aspecto visible observado en un instante y desde un punto de vista fijo, pero trasladar esta perspectiva a la práctica del arte era tarea más difícil. Cézanne señaló el camino, por ejemplo, en algunas representaciones suyas de la montaña de Sainte-Victoire, que (como luego demostrarían investigaciones fotográficas realizadas en los puntos donde el pintor francés colocaba su caballete) mostraba más del lugar que lo que se pudiera ver desde *cualquiera* de esos puntos de vista. Los paisajes no representan una apariencia fija de Sainte-Victoire, sino las interacciones de Cézanne con su objeto a lo largo del tiempo, conforme se desplazaba por el entorno y absorbía sus varios aspectos. En otras palabras, la montaña de Sainte-Victoire se revela como un *proceso,* un movimiento de *durée,* en vez de una «cosa». El punto débil de la «perspectiva múltiple» cubista radicaba en que podía degenerar fácilmente en una especie de cine pintado en el que los «fotogramas» sucesivos de un objeto móvil, o un objeto visto desde una cámara en movimiento, se pegaban unos sobre otros, simplemente. Con diligencia, los teóricos del cubismo como Gleizes y Metzinger hacían hincapié en el elemento idealista de su corriente, su búsqueda del equivalente pictórico al «absoluto», en vez de la evocación fácil del desplazamiento y el cambio dinámicos. Por el contrario, los futuristas italianos abrazaron el «cinematismo» con entusiasmo, pues, a diferencia de sus colegas cubistas de París, les interesaba el movimiento y los fenómenos dinámicos (por ejemplo, Boccioni).

Duchamp se convirtió al cubismo de manera bastante tardía, cuando las aspiraciones cubistas «clásicas» se empezaban a desentrañar. A causa de su disposición saturnina, se unió a la corriente para satisfacer su creciente predilección por la burla, no porque creyera de verdad en el cubismo (la misantropía de Duchamp se basaba en ciertos motivos personales ya analizados exhaustivamente por sus biógrafos). Para fortuna suya, una de sus obras cubistas «satíricas», el famoso *Desnudo bajando la escalera,* 1912, estableció su renombre como destacado artista de vanguardia en los EEUU, donde posteriormente recibió apoyo de mecenas durante toda su vida, a pesar de que eso le costó su expulsión del cubismo «oficial» (por desvíos «futuristas»). El *Desnudo* recurría a claros métodos «cinematográficos» y, de hecho, se basaba en fotografías de E. Marey y otros autores, elaboradas con *stop motion.* La pintura de Duchamp, cómica

a propósito, estaba diseñada para demostrar que, si bien el «realismo» seguía siendo el objetivo último, la «cuarta dimensión», al fin y al cabo, solo podía ser el «tiempo físico». Por tanto, las imágenes «realistas» –es decir, las del realismo cubista– siempre acabarían reduciéndose a cortes parciales del objeto solapados unos sobre otros o desparramados por el lienzo, como en el famoso *Desnudo.*

Duchamp albergaba una ambición mayor: quería representar el flujo irrepresentable del «ser», por utilizar el término de Heidegger, pero sin limitar la multiplicidad y la totalidad de la experiencia a una serie de impresiones parciales. En consecuencia, se embarcó desde 1913 en una larga serie de estudios preparatorios para una obra que de verdad augurara la cuarta dimensión. La *œuvre* de Duchamp resulta muy interesante desde nuestro punto de vista, pues desde 1913 en su mayor parte constituye un único proyecto coherente que, tras casi completar *El gran vidrio* en 1925, se extendió hasta el fin de su trayectoria artística. Literalmente, se compone de un solo objeto distribuido, ya que sus obras individuales sirven para preparar o desarrollar otras, y todas se pueden remitir a las demás, sea por rutas directas o indirectas, rasgo intencionado y explícito, porque el objetivo fundamental de Duchamp era crear una entidad tetradimensional, y una *œuvre* como la suya es quizás lo más cercano que jamás podremos tener a un ser de tales características.

Por motivos de espacio, y la paciencia de mis lectores, me veo obligado a restringir la demostración de las características que presenta la *œuvre* de Duchamp como objeto temporal a una sola obra o, mejor dicho, su *œuvre* «vista desde» una sola obra. La que he escogido es uno de los numerosos estudios para *El gran vidrio* (figura 9.5/1). De hecho, es un estudio para los «tubos capilares» que toman la «gasolina del amor» del «cementerio de libreas y uniformes», situado en el lado izquierdo de la mitad inferior del *Gran vidrio,* y lo conducen a los «tamices» del centro. Los tubos no son más que un detalle menor en la totalidad del propio *Gran vidrio,* pero, aun así, Duchamp les dedica un importante estudio; de hecho, más de uno.

El trabajo que me dispongo a comentar se conoce como *La red de surcados* (número 214 en el catálogo completo de Schwarz; figura 9.5/2). Se trata, a la vez, de una obra independiente y un estudio preparatorio para *El gran vidrio.* A primera vista, recuerda mucho al mapa de un sistema de ferrocarriles. La estación principal –situada en la esquina inferior derecha, al sureste– es el vértice del que se abren varios ramales al oeste y, de nuevo, al norte. Sobre las líneas se observan unos pequeños símbolos numerados que podrían ser más estaciones y otros que tal vez indicarían puentes o túneles. Cada «rama» parece acabar en una especie de «terminal». Si miramos el «sistema de transporte» de lado, desde la esquina inferior derecha, se puede percibir su relación con los tubos capilares del *Gran vidrio,* pues en este caso se reproduce el sistema en una proyección de «perspectiva» (desde este punto de vista), en vez de como un «mapa». En

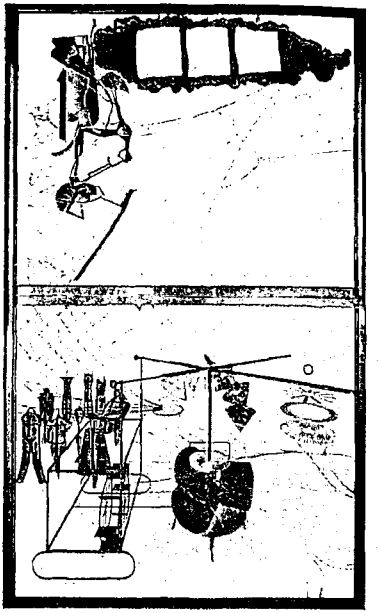


Fig. 9.5/1. *El gran vidrio*, o *La novia desnudada por sus solteros, incluso*, por Marcel Duchamp. Philadelphia Museum of Art.

El gran vidrio, el mapa bidimensional que muestra la *Red* se ha convertido en una perspectiva en tres dimensiones de los tubos capilares, lo que señala la transición de un mundo tridimensional a uno tetradimensional al ofrecer un ejemplo de un paso de las dos a las tres dimensiones.

Por este motivo, *La red de zurcidos* es una protención hacia *El gran vidrio* (en parte), aunque solo aparece en esta con una perspectiva transformada. Al mismo tiempo, se trata de una retención de ciertas obras anteriores, pues, en concreto, repite directamente una pieza titulada *Tres zurcidos-patrón*, que consta de tres reglas curvas de maderas que se usaban para dibujar las «vías» torcidas de la *Red*.

Una idea en la que trabajaba Duchamp era que en la «cuarta dimensión» los sucesos que nos parecen «pura casualidad» ocurren en realidad por *necesidad*. En la cuarta dimensión, una longitud «arbitraria» o una curva «aleatoria» podrían ser cuestiones muy básicas como «un metro» o «una línea recta normal». En consonancia con ello, Duchamp dejó caer tres hilos de un metro de longitud sobre unos lienzos, pegajosos de barniz. A partir de las curvas que ge-

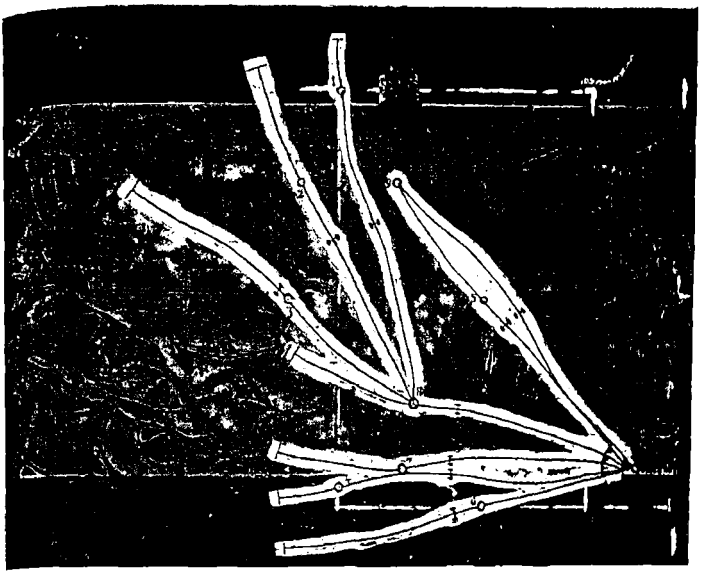


Fig. 9.5/2. *La red de zurcidos*, por Marcel Duchamp.
© Succession Marcel Duchamp, ADAGP, París y DACS, Londres 1998.

neró cortó los lienzos y creó los *Tres zurcidos-patrón*, que se convertirían en las formas geométricas básicas y las unidades de medida de la «cuarta dimensión». Por supuesto, la red es una «retención fuerte» de esos lienzos, de la misma manera en que es una «protención fuerte» hacia los tubos capilares.

Sin embargo, no acaba aquí la cuestión. Si examinamos más detenidamente la *Red*, vemos que está pintada sobre algo más. Duchamp no empleó un lienzo fresco sin mácula, sino que ha reciclado uno, en el que ya se había grabado una imagen, para su estudio de los tubos. De hecho, al parecer, ya habían utilizado dos veces ese lienzo para diferentes propósitos. Contando desde la capa «superior», *La red de zurcidos* se compone de los siguientes elementos:

1. El «mapa» de la *Red*.
2. Un boceto preliminar muy débil del *diseño completo* que corresponde al *Gran vidrio* como Duchamp lo proyectó en 1913 antes de haber concretado muchos detalles.
3. Una versión de *Chico y chica en primavera*, el lienzo «simbolista» de Duchamp de 1911, su primera pintura importante, que trata los temas de la «iniciación» y quizá el incesto, en relación con su hermana, Suzanne, a quien se lo regaló por su boda (figura 9.5/3).

Fig. 9.5/3. *Chico y chica en primavera*, por Marcel Duchamp (1911).

Claro está, Duchamp podría haberse permitido emplear un lienzo en blanco o, simplemente, una hoja de papel grande para los puntos 1 y 2 si lo único que necesitaba era una superficie en la que pudiera dibujar sus diseños, y, sobre todo, si pretendía vender sus bocetos a mecenas una vez hubieran cumplido su cometido, como acostumbra la mayoría de artistas, e inclusive el propio Duchamp en una etapa posterior. En cambio, produjo lo que compone una *serie* de obras con un *solo* lienzo. Una parsimonia contraproducente, podría concluirse, pero luego lo compensó al crear numerosas copias de sus trabajos anteriores, o al contratar a otros para que los elaboraran.

Claramente, los motivos subyacentes han de ir más allá de lo puramente económico. Al generar un palimpsesto de tres obras que sirven de estudio preparatorio para una cuarta (y muchas más), Duchamp se acerca a la cuarta

dimensión por una vía más, de hecho, perspicua desde la perspectiva antropológica. Recordemos el título del cuadro: *La red de zurcidos.* A los antropólogos nos ha de sonar este nombre, porque en nuestra memoria está grabado a fuego el ensayo *Elementary Forms of the Religious Life* [en español, *Las formas elementales de la vida religiosa*], de Durkheim, y, si no, al menos todos hemos leído *Totemism* [en español, *El totemismo en la actualidad*] de Lévi-Strauss (1964), que cita las palabras de Durkheim. La fuente original es el discurso metafísico de un dakota:

> Cada cosa al moverse, en un momento o en otro, aquí y allá, pone un tiempo de detención. El ave que vuela se detiene en un sitio para hacer su nido y en otro para descansar. El hombre que anda se para cuando quiere. Así el dios se ha detenido. El sol, tan brillante y magnífico, es un lugar donde se ha detenido. La luna, las estrellas, los vientos –es allí donde estuvo. Los árboles, los animales son todos sus puntos de detención, y el indio piensa en esos lugares y a ellos dirige sus plegarias para que lleguen al lugar donde el dios se ha detenido, y obtener ayuda y bendición[59] (Durkheim, citado en Lévi-Strauss 1964: 98).[60]

Lévi-Strauss cita este fragmento mientras reflexiona sobre las ideas de Bergson, que, según el autor, propuso una perspectiva muy similar en *La evolución creadora,* y que, sin duda, conocía el pasaje de Durkheim en que figura tal visión. Lévi-Strauss continúa señalando:

> Para subrayar mejor la semejanza citaremos sin transición el párrafo de *Les deux sources* [*Las dos fuentes de la moralidad y la religión* en español] en que Bergsom resume su metafísica:
>
> > Una gran corriente de energía creadora se lanza en la materia para obtener lo que puede. En la mayoría de los puntos queda detenida; estas detenciones se traducen a nuestros ojos por otras tantas apariciones de especies vivientes, o sea de organismos en los que nuestra mirada, esencialmente analítica y sintética, discierne una multitud de elementos que se coordinan para cumplir multitud de funciones; el trabajo de organización, sin embargo, no era sino la detención misma, acto simple, análogo al hundimiento del pie que determina instantáneamente que miles de granos de arena se extiendan para formar un dibujo.
>
> Los dos textos coinciden tan exactamente que parecerá sin duda menos arriesgado, después de haberlos leído, admitir que Bergson pudiera comprender lo que se oculta detrás del totemismo porque su propio pensamiento, sin que lo supiese, guardaba una relación de simpatía con el de las poblaciones totémicas. Así pues ¿qué es lo que ofrecen de común? Parece que el parentesco resulta de un mismo deseo de aprehensión global de estos dos aspectos de lo real que el filósofo designa con los nombres de *continuo*

59 N. del T.: tomado de *El totemismo en la actualidad.* Trad. F. González Aramburo. México: Fondo de Cultura Económica.

60 N. del T.: En realidad, la cita corresponde a James Dorsey. 1894. «A Study of Siouan Cults». *11th anual Report (1889-1890).* Washington: Bureau of Ethnology. 361-564.

> y *discontinuo;* de una misma negativa a elegir entre los dos; y de un mismo esfuerzo por hacer de ellos perspectivas complementarias, que desembocan en la misma verdad (Lévi-Strauss 1964: 98; léase el original para encontrar las referencias bibliográficas).[61]

Ya no nos es difícil comprender cómo se conecta el tema de *La red de zurcidos* de Duchamp con la manera especial en que se ha presentado, como un pastel de varias capas, que son las obras de arte colocadas una sobre otra. El cuadro es eso mismo que nos muestra: una *red de zurcidos,* una serie de «paradas» en las que Duchamp se hace visible, a lo largo de su «vuelo», en forma de un índice de su agencia, una obra de arte determinada. La *red* parece un «mapa» porque forma parte de un mapa del *tiempo,* pero solo puede ser uno de carácter tetradimensional. Como Bergson, Duchamp quita importancia a lo simplemente «visible» o su representación ilusionista y desconfía de nuestra mirada, «esencialmente analítica y sintética»; en su lugar, busca la «corriente de energía creadora» –el *durée* o el «ser» heideggeriano– que «se lanza en la materia», es decir, la cuarta dimensión.

En términos de Husserl, se da una analogía sorprendente entre la transparente formación en capas de *La red de zurcidos* y el concepto de *durée* conformado por retenciones, retenciones de retenciones, y así sucesivamente. La *red* es una protención hacia *El gran vidrio,* que, en primer lugar, es una retención del diseño abstracto original de la obra, elaborado antes de que se concretara su contenido; y, en segundo lugar, una retención, realizada a partir de la primera, de los inicios simbolistas de Duchamp, el ansia de trascender y liberarse del deseo incestuoso –la «iniciación»– que lo condujo al camino que continuó recorriendo desde entonces. Duchamp nos da la oportunidad de ver su pasado, conforme este se «hunde», como un componente transformable de su presente. Este se retiene como algo ya desbancado a lo largo de su vida. En efecto, la historia del arte nos ofrece sólidas razones para interpretar *El gran vidrio* como una versión transformada, un recuerdo distante, de *Chico y chica en primavera* (Golding 1973: capítulo 3).

Por tanto, propongo un modelo «dakota» de la *œuvre* del artista. Como nos revela el cuadro de Duchamp de manera tan impactante, cada obra es un lugar donde la agencia se «detiene» y adopta una forma visible. El francés llamó al *Gran vidrio* un «retardo en vidrio» *(retard en verre).* Con esto señala, precisamente, que esta idea –el vidrio como placa fotográfica– retarda el pasaje de las sombras de la cuarta dimensión y captura sus rastros visibles. En obras posteriores se repite este proceso de modo más explícito, por ejemplo, en *Tu m'* (1918), donde aparecen las «sombras» ilusionistas de los *ready-mades* anteriores de Duchamp: la *Rueda de bicicleta* (1913), el *Perchero para sombreros* (1914), etc.

61 N. del T.: tomado de *El totemismo en la actualidad.* Trad. F. González Aramburo. México: Fondo de Cultura Económica.

En otras palabras, cada obra de Duchamp nos invita a adoptar una perspectiva especial de todas sus obras, a menudo porque nos brinda citas o referencias explícitas relativas a trabajos pasados y futuros, pero también porque bosqueja las retenciones y protenciones de manera más oscura. La red total, infinitamente transformable, de referencias internas –protenciones y retenciones– que integran la *œuvre* a partir de *todas* las «paradas» temporales –que solo es posible concebir en serie– constituye la cuarta dimensión, que no se podrá representar, pero sí *conceptualizar*, por supuesto, y que no tiene nada de «mística». En este sentido, Duchamp encuentra invicto una justificación como un psicopompo secular y bromista.

En este momento, tras no haber hecho más que rayar la superficie, no continuaré más la reflexión sobre la *œuvre* de Duchamp, aunque espero haber comentado lo suficiente para animar a todos los lectores interesados en el tema a que sigan indagando sobre ello, pues la literatura y la documentación de que disponen destacan por su inusual abundancia y profundidad. Mi objetivo en este trabajo es solo defender la idea de que la subjetividad de Duchamp, su *durée* interior, se concreta en una serie de momentos, «retardos» o «paradas», con los rastros objetivos de su agencia, es decir, sus obras de arte y los textos que redactó para que las acompañaran. Nos encontramos, de forma pública y accesible, con el «continuo de continuos de modificaciones protencionales y retencionales» que Husserl describía para esclarecer la conciencia, el proceso completamente *subjetivo* de la cognición. Dicho de otro modo, no solo podemos acceder a la conciencia de Duchamp, el flujo de su ser agente, como objeto distribuido, sino que esta ha adoptado esa misma forma. Duchamp solo *se ha convertido* en el objeto, que ahora traquetea por el mundo en numerosas formas, como partes separables de la persona, ídolos, pieles o artículos de valor muy preciados. Así, volvemos a nuestro punto de partida, pero nos queda un paso más que dar. Duchamp es (o era) una mente individual, una persona particular que ejercitaba su propia agencia. ¿Qué hay del arte que han producido no los individuos a lo largo de su vida, sino los colectivos en extensos periodos de tiempo? En otras palabras, ¿qué podemos decir de las «tradiciones» colectivas? ¿Podemos expandir, por así decirlo, el modelo de la «*œuvre* del artista» que acabamos de construir para abarcar algo más amplio que corresponde a la «tradición cultural», de manera que veamos eso también como un objeto distribuido estructuralmente isomorfo respecto de la conciencia como proceso temporal o *durée*?

Este es el problema final al que me dedicaré en la conclusión de este trabajo.

9.6. La casa de reunión maorí

Recientemente, Roger Neich (1996) ha proporcionado abundantes datos que conciernen a la pregunta que acabamos de formular, después de completar un exhaustivo estudio sobre todas las casa de reunión que existen o que cuentan con documentación fotográfica, construidas por los maoríes de isla Norte entre *c.* 1850 y 1930. A su vez, estos edificios se desarrollaron a partir de las casas de los jefes, unas grandes construcciones erigidas con un diseño magnífico en mente a principios del siglo XIX en la época preeuropea (figura 9.6/1, tomada de Neich 1996: figura 68).

Fig. 9.6/1. La casa de reunión maorí como índice colectivo de poder comunitario.
Fuente: Nga Taue-Waro, te Ore Ore Marae, Masterton. Auckland Public Library.

La «casa de reunión» maorí de la actualidad se concibió durante la segunda mitad del siglo XIX, sobre todo desde 1870, periodo en el que los maoríes descubrieron que ya no podían competir entre sí (o con los europeos) a la manera belicosa tradicional. Entonces, su espíritu de competición se canalizó cada vez más hacia construir casas de gran tamaño, con tallados y pinturas exquisitos. Las comunidades maoríes intentaban, tanto como les permitieran sus posibilidades, superar a sus vecinos y rivales en este aspecto. Por este motivo, la suma de las casas de reunión compone un género especial de producción artística que se extiende en una fase determinada de la historia maorí –una época gloriosa en muchos aspectos, que los maoríes de hoy en día recuerdan con orgullo justificado–, que podemos considerar «coherente» en el sentido que necesitamos. O sea, todas las casas de reunión maoríes seguían una «plani-

ficación básica» común y se construían con un mismo propósito: servir como objetivación de la fortuna, la sofisticación, la habilidad técnica y el legado ancestral de la comunidad que la erigía, y como forma de asegurar que a quienes no pertenecían a ella y que se encontraran ahí los consumieran los celos y que quedaran completamente intimidados ante tan magníficos edificios. Nick Thomas comenta acerca del arte maorí:

> Las casas (...) *no* eran «símbolos» (...), sino vehículos del poder de un colectivo. Eran índices simultáneos de la propia vitalidad del grupo, y de los otros que quedaban indefensos en idea o en efecto. Las diferenciaciones entre la función y el significado, el uso y la expresión, y la instrumentalidad y el simbolismo oscurecen lo que estaba integrado como un proceso en estas presentaciones colectivas de eficacia tribal (Thomas 1995: 103).[62]

Puede que las casas de reunión maoríes hayan sido la producción colectiva de muchos artistas y constructores individuales que trabajaron en comunidades separadas en épocas distintas, y que cada uno se esforzara para generar algo especial, pero todos esos edificios son expresiones de una trayectoria histórica común, un sistema cultural común, un objetivo ideológico y político común. En consecuencia, tenemos derecho a agruparlos como hace Neich, pues constituyeron la «ruta común definitiva» de la expresión física de la naturaleza maorí como experiencia colectiva durante el periodo relevante a ello.

Como los «índices de agencia» eran *casas* –artefactos con características muy especiales (Hugh-Jones y Carsten 1996)–, poseen ciertas especificidades que las hacen muy adecuadas para proyectar la agencia colectiva. En primer lugar, las casas son «colectivas» en el sentido más sencillo, pues los miembros de la comunidad se reúnen y están integrados en ellas, lo cual se puede decir de cualquier casa. Este es el motivo por el que se designa a muchos grupos sociales con el nombre de «casas» (Lévi-Strauss; Hugh-Jones y Carsten, *op. cit.*). En segundo lugar, las casas son artefactos complejos compuestos de numerosas partes individuales y estandarizadas; se trata de entidades organizadas u «orgánicas», a diferencia, por ejemplo, de un cuenco o una lanza, por muy maravillosa que sea la elaboración de estos. Su diseño orgánico y su capacidad para desmontarse, volverse a montar, remodelarse y redecorarse les permite objetivar la conexión de los procesos históricos. Finalmente, y sobre todo, son cuerpos *para* el cuerpo. Son contenedores con orificios de entrada y salida, igual que nuestro cuerpo. Las casas, cavidades que se llenan de contenidos vivos, son cuerpos porque tienen huesos fuertes, caparazones duros, y pieles tan fascinantes como chabacanas que seducen y aterran a la vez; y porque po-

62 Cabe destacar que las afirmaciones de Thomas desempeñaron un papel fundamental en proyectar las ideas expresadas en el capítulo 1 de este trabajo.

seen órganos para sentir y expresarse: ojos que otean a través de las ventanas y mirillas, voces que reverberan en la noche. Entrar en una casa es introducirse en una mente, una inteligencia sensible, sobre todo, si es similar a las construcciones que solían edificar los maoríes. Como muchos psicólogos tradicionales, este pueblo situaba la mente y la intención en las vísceras, por lo que quien ingresaba a una casa entraba en el estómago del ancestro y se dejaba abrumar por la antigua presencia que rodeaba todo. Arriba se hallan las costillas del ancestro en forma de travesaños con una decoración sublime que convergen hacia la columna vertebral, la parhilera, que es el manantial de la continuidad ancestral. En todos lados se hallan ídolos de seres antiguos que observan lo que hay a sus pies. Con su hipnótica mirada, captura al espectador en sus procesos mentales (véase el capítulo 7 sobre los ídolos). Los simulacros voladores de los ancestros voltean por el espacio interior con una rapidez y una profusión increíbles. Todo pensamiento privado e independiente se supedita a ellos, pues solo es posible la cognición que emana de la casa y que forman parte de su misma estructura.

Neich lleva a cabo un análisis exhaustivo sobre el «simbolismo» cosmológico de las casas de reunión maoríes, donde muestra con mucho detalle cómo cada una de ellas se concebía expresamente como el cuerpo del ancestro epónimo de la comunidad, a quien no se le erigía un «monumento» con la casa que llevaba su nombre, sino que le reconstruía con esta edificación. La casa no era lo que quedaba de la existencia y la agencia del ancestro en otras coordenadas distantes, sino que era el cuerpo que aquel poseía aquí y ahora, mediante el cual se ejercitaba su agencia en el presente inmediato (describir este fenómeno con el término «simbólico» es un craso error, evidentemente). Al mismo tiempo, la casa era una multiplicidad de cuerpos conectados, un «fractal» físico en el sentido de Wagner (1994; léase el capítulo 7.11), pues se componía de los cuerpos de quienes descendían del ancestro por sucesión genealógica, tanto los aún vivos como los ya fallecidos. La parhilera objetiva la continuidad genealógica de la línea sucesoria de jefes (en principio, por primogenitura masculina), mientras que los travesaños inclinados representan la proliferación de ramas cadete a ambos lados. Estos se decoraban con unos fascinantes patrones llamados *kowhaiwhai* (figura 9.6/2, tomada de Neich, figura 17), que evocaban los brotes y las raíces de la *kumara*, el boniato tan productivo y abundante que forma la base de la dieta maorí. El cuerpo, la genealogía y los huertos estaban copresentes, funcionando en sinergia. Al reunirse en la casa, los miembros vivos de la comunidad no eran más que «muebles», por así decirlo: accesorios móviles de su estructura sólida y duradera en la que acabarían absorbiéndose como «elementos fijos».

Sin embargo, con este apartado no pretendo comentar la importancia cultural de la casa de reunión maorí, pues sería redundante debido al excelente

trabajo que ya han publicado sobre este tema Neich y sus colegas. Las anteriores afirmaciones solo reiteran la tesis que ya hemos defendido previamente en este trabajo, según la que los artefactos –como las casas de reunión maoríes– no son «símbolos», sino índices de agencia. En este caso, se trata de una agencia colectiva, ancestral y, principalmente, de carácter político.

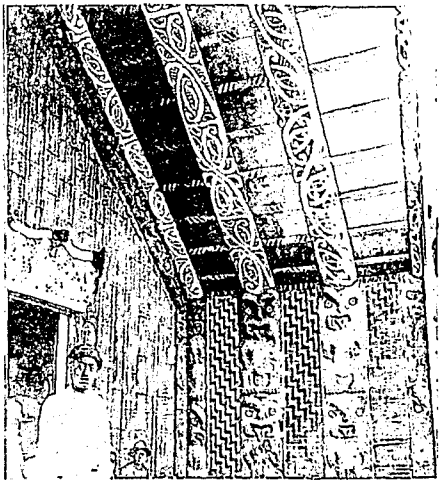


Fig. 9.6/2. Patrones *kowhaiwhai*: parte de la veranda o porche de la gran casa de Ngati-Porou en Wai-o-Matatini, East Cape. Fuente: placa XIII de Augustus Hamilton, Maori Art (1896).

El motivo por el que presento este material es profundizar en el tema de las «tradiciones». ¿Hasta qué punto podemos estudiar toda la gama de casas de reunión maoríes como un único objeto coherente distribuido en el espacio y el tiempo que, en cierto sentido, repite los procesos de cognición o conciencia a escala histórica y colectiva? Por suerte, gracias a los meticulosos estudios de Neich podemos progresar en esta dirección. Para mostrarlo, no necesito más que reproducir una tabla, elaborada por el propio Neich, que aparece en la página 220 de su libro (figura 9.6/3) bajo el título «The Transmission of Selected Figurative Painting Traditions» [La transmisión de ciertas tradiciones de pintura figurativa], y que se organiza de la siguiente manera. El eje horizontal de la tabla corresponde al tiempo histórico (entre 1870 y 1930), mientras que el eje vertical, que no lleva leyenda, representa de manera implícita el espacio geográfico; es decir, las casas de reunión –los grandes puntos negros con números y letras– que se extienden en una misma línea horizontal son o eran contiguas en el espacio. Los números representan ciertas casas de reunión que

se encuentran en el amplio catálogo de Neich; y las letras, las «tradiciones» de pintura figurativa maorí, que empezó a desarrollarse y proliferar desde 1870; antes de esa fecha, solo era «figurativa» la escultura maorí, mientras que la pintura, en las casas de reunión, seguía el estilo *kowhaiwhai* y derivados suyos. En realidad no es necesario analizar el material de Neich en absoluto, pues ya está muy detallado y cuenta con mucha información contextual tal y como está. Lo único que pretendo hacer es subrayar una observación que sin duda el lector ya habrá hecho: destaca poderosamente la similitud entre el esquema de Neich y el que presenté en la figura 9.4/1, el diagrama de puntos y flechas con el que buscaba ofrecer un modelo abstracto de la *œuvre*.

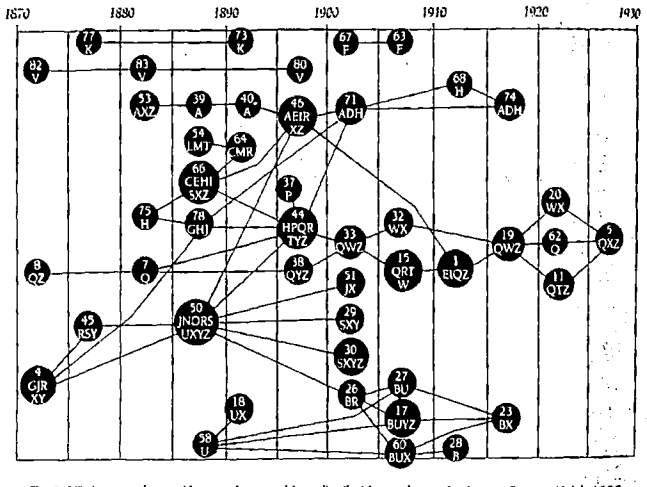


Fig. 9.6/3. La casa de reunión maorí como objeto distribuido en el espacio-tiempo. Fuente: Neich 1996. Tabla titulada «The Transmission of Selected Figurative Painting Traditions». Reproducida con el permiso de Roger Neich y Auckland University Press.

En vez de flechas, Neich une los nódulos de su red histórico-geográfica con líneas sencillas. El autor no piensa en términos de protenciones y retenciones que, desde un «ahora» determinado o desde la posición temporal de una obra de arte cuando está completada, siempre tienen una dirección definida: hacia el pasado –recuerdo, repetición–, o hacia el futuro –proyecto, boceto preliminar–. En cambio, Neich realiza su reflexión, como todo historiador del arte, según el «progreso», del pasado al futuro, pues su ensayo entero se basa, no sin fundamento, en la premisa del «desarrollo» de un arte maorí distintivo, por

lo que supongo que, si hubiera empleado flechas en lugar de líneas para su tabla, aquellas habrían apuntado siempre hacia la derecha. Sin embargo, esto no llega a ser del todo lógico, ya que el concepto de la «transmisión de tradiciones» conlleva, principalmente, que se contrata a un artista para decorar una casa en un momento «T cero» y que aquel «recuerda» un ejemplar que observó en otro lugar y otro edificio, en un tiempo «T menos uno». La transmisión de una «tradición», la repetición de un modelo, estriba en objetivar un recuerdo, así que es un proceso intrínsecamente retrospectivo. Por este motivo, lo más lógico sería que las flechas apunten no de izquierda a derecha, sino de derecha a izquierda, pero esto tampoco serviría, porque, fuera lo que fuera eso que tuvieran en mente los constructores maoríes, seguro que no era reproducir dócilmente las casas que ya habían edificado otras comunidades en algún punto del pasado, inmediato o distante. Como enfatizamos antes, el objetivo fundamental de estas casas era destrozar la autoestima –arquitectónica– de las comunidades rivales, exaltar a los ancestros de la comunidad por encima de los ancestros de las demás al objetivarlos con una magnificencia y una sofisticación superiores, lo que suponía, *inter alia,* incorporar referencias al arte *pakeha* –blanco– en la decoración junto con las formas «tradicionales» de arte. Las casas no solo incluían «innovaciones» –es decir, elementos no tradicionales que más tarde se convirtieron en sí mismas en «tradiciones» a fuerza de imitación–, sino que cada una también constituía una «innovación» completa, pues se orientaba al futuro, al triunfo político que se anticipaba como resultado del esfuerzo invertido en la construcción. La edificación era una acción colectiva e intencionada, y toda acción está intrínsecamente orientada al futuro. La «agencia del ancestro» del que la casa es índice también se dirige al futuro, puesto que la casa, el cuerpo del ancestro, no es ni un cadáver ni un monumento al fallecido. De nuevo, parece que deberíamos apuntar nuestras flechas de izquierda a derecha, en dirección al futuro. Después de todo esto, Neich, al parecer, ha acertado al abstenerse de usar flechas, ya que, las usemos como las usemos, acabamos con una paradoja entre manos. Como artefactos «tradicionales», las casas de reunión maoríes presentan, sin duda, un carácter retrospectivo, pero, como gestos políticos son de naturaleza prospectiva. Así las cosas, ¿cómo es posible que las casas sean prospectivas y retrospectivas al mismo tiempo?

Sin embargo, ya hemos encontrado esta dificultad antes, y espero haberla resuelto entonces. Un artefacto o un suceso nunca son tradicionales o innovadores en términos absoluto o, como los filósofos del tiempo se sienten inclinados a decir, *sub specie aeternitatis.* Solo pueden ser «tradicionales» cuando se observan desde una perspectiva posterior, como una pantalla o transparencia a través de la que se percibe ligeramente a sus precursores. El objeto «tradicional» se aprehende como una retención, una retención de retenciones, etc. Por el contrario, uno «innovador» solo lo es si y solo si nos situamos antes que él en

el tiempo (o sea, en un momento en que aún no ha ocurrido o está a punto de ocurrir), así que, de manera similar, podemos verlo como una pantalla a través de la cual se pueden percibir los objetos posteriores como protenciones, protenciones de protenciones, etc. Por lo tanto, el objeto temporal compuesto de todas las casas de reunión que aparecen en el esquema de Neich constituye no una red de relaciones temporales que se puede abarcar con un único mapa sinóptico, sino solo un «archivo» formado por series enteras de varios mapas que corresponden a distintos puntos temporales y espaciales. Cada uno de estos genera una distribución particular de relaciones retencionales y protencionales entre una casa de reunión determinada y sus vecinas espaciotemporales. La naturaleza, lógicamente obligatoria, de tal perspectiva en continuo cambio acerca de la tradición implica que comprender la historia del arte es un proceso en esencia similar a la conciencia en sí misma, caracterizada por un flujo de perspectivas continuo.

Hablando con mayor concreción, podemos interpretar toda casa de reunión, observada desde una perspectiva más contemporánea, como un «recuerdo» objetivado de las casas anteriores a ella. Efectivamente, en términos de los procesos cognitivos de los constructores maoríes, la «memoria» es la facultad responsable de transmitir la sabiduría y las habilidades –en otras palabras, la «tradición»– que encarna la casa, pero esto no sería «tradición» a menos que las anteriores, construidos a partir del «recuerdo», tuvieran precedentes propios. Entonces, tales casas previas serían recuerdos de estos últimos, situados en un pasado más lejano. Cada casa condensa no solo el recuerdo del ejemplar inmediato, sino una acumulación de recuerdos, recuerdos de recuerdos, y así sucesivamente. Es decir, lleva en sí misma la capa entera de *durée* y pertenece no solo al «ahora», las coordenadas temporales de su fecha de construcción, sino también a un campo temporal extendido que se estira hacia el pasado para luego alcanzar el presente otra vez.

De manera inversa, cada casa es un proyecto de casas futuras, un «boceto» de las que aún no se han erigido. Tendemos a ver los artefactos, sobre todo, los espléndidos como estos edificios, como si plasmaran las intenciones finales de sus creadores, pero todo el que alguna vez ha participado en una construcción –incluso, una reforma de una simple casa urbana– reconocerá que rara vez las cosas son tan sencillas; lo construido acaba siendo lo que se considera la mejor opción posible a la luz de todas las dificultades prácticas y las limitaciones de la situación, puesto que ya se ha tomado la decisión de construir «lo que sea». Pensaremos que nuestra ampliación es indudablemente superior a la de nuestros vecinos, lo que no significa que no nos gustaría demolerlo todo y empezar de cero si fuera una opción viable. En efecto, podemos suponer que esa misma separación entre nuestras aspiraciones y la realidad también se daba en la edificación de las casas de reunión maoríes, que, como recordaremos, se

construían con una competitividad expresa para indexicalizar la superioridad de una comunidad y de sus legiones de ancestros sobre las comunidades vecinas. En este contexto, ninguna casa era lo bastante grande, sofisticada, cara y magnífica, aunque, en realidad, los maoríes del siglo XIX formaban un pueblo pobre y oprimido cuyos números no cesaban de disminuir. Al fin y al cabo, la ayuda que les ofrecían los ancestros era finita. Probablemente, las casas que edificaban distaban mucho de lo que les habría gustado construir. Quizás sobrepasaban a las casas anteriores, y quizás también a las de las comunidades rivales (si bien esto no se reconocería en público), pero difícilmente podrían superar y hasta igualar lo que los maoríes *habrían querido* que fueran. Se trataba de simples «bocetos», «protenciones» hacia la casa de reunión definitiva, que, por razones prácticas, siempre sería irrealizable. Tal «boceto» encarnaba la promesa de construir, en algún momento del futuro cuando las circunstancias fueran *verdaderamente* favorables, una casa de reunión para superarlas a todas. Con esta «amenaza» se retaba a los vecinos tanto como con la casa «realizada» en sí misma.

Así, logramos ver la suma de las casas de reunión maoríes como un proceso cognitivo extendido, un movimiento de *durée* interior, así como un conjunto de objetos existentes y de documentos relativos a otros que ha borrado el tiempo. Podemos concebir la casa de reunión maorí, en su forma total, como un movimiento de pensamiento, de recuerdos que se sumergen en el pasado, y también como uno de aspiración que avanza hacia un futuro irrealizado y tal vez irrealizable. A través del estudio de estos artefactos, logramos comprender la «mente» como una disposición externa –y eterna– de actos públicos de objetivación, a la vez que como la conciencia de un colectivo que evoluciona y transciende el *cogito* individual y las coordenadas particulares de todo aquí y ahora.

Bibliografía

Ackerman, James S. 1970. *The Architecture of Michelangelo.* Harmondsworth: Penguin Books [*La arquitectura de Miguel Ángel.* Trad. R. Fontes Muñoz. Madrid: Celeste Ediciones].

Adcock, Craig E. 1983. *The Large Glass.* Epping: Bowker Publishing House.

Allen, Michael. 1976. «Kumari or Virgin Worship in Kathmandu Valley». *Contributions to Indian Sociology* 10:2. 293-316.

Anzieu, Didier. 1989. *The Skin Ego.* New Haven: Yale University Press [*El yo-piel.* Trad. S. Vidaurrazaga Zimmermann. Madrid: Biblioteca Nueva].

Archey, Gilbert. 1965. «The Art Forms of Polynesia». *Bulletin of the Auckland Institute and Museum* 4. Auckland Institute & Museum.

Arnheim, Rudolf. 1974. *Art and Visual Perception.* Berkeley: University of California Press [*Arte y percepción visual: psicología del ojo creador.* Trad. M. L. Balseiro Fernández-Campoamor. Alianza].

Babadzan, Alain. 1993. *Les Dépouilles des dieux: Essai sur la religion tahitienne à l'époque de la découverte.* París: Maison des Sciences de l'Homme.

Babb, Lawrence. 1987. *Redemptive Encounters: Three Modern Styles in the Hindu Tradition.* Berkeley: University of California Press.

Baikie, James. 1914. «Images and Idols (Egyptian)». *Encyclopaedia of Religion and Ethics,* volumen 7. Ed. J. Hastings. Edimburgo: T. & T. Clark. 131-133.

Barthes, Roland. 1981. *Camera Lucida: Reflections on Photography.* Trad. R. Howard. Londres: Cape, 1982 [*La cámara lúcida: notas sobre la fotografía.* Trad. J. Sala Sanahuja. Barcelona: Paidós].

Bateson, Gregory. 1936. *Naven.* Stanford, California: Stanford University Press [*Naven: estudio de los problemas sugeridos por una misión compuesta de la Cultura de una tribu de Nueva Guinea obtenida desde tres puntos de vista.* Trad. R. Martínez Castellote. Madrid: Júcar].

—. 1973. «Style, Grace and Information in Primitive Art». *Primitive Art and Society.* Ed. A. Forge. Londres: Oxford University Press. 235-255.

Baxandall, Lee (ed.). 1972. *Radical Perspectives in the Arts.* Harmondsworth: Pelican.

Beattie, John. 1966. «Ritual and Social Change». *Man* 1:9. 60-74.

Benjamin, Walter. 1979. «On the Mimetic Faculty». *Reflections.* Ed. P. Demetz. Trad. E. Jephcott. New York: Harcourt Brace Jovanovich. 333 [«Sobre la facultad mimética». *Ensayos escogidos.* Trad. H. A. Murena. Argentina: El cuenco de plata].

Berger, John. 1972. *Ways of Seeing.* Londres: BBC/Penguin [*Modos de ver.* Trad. J. Beramendi. Barcelona: Gustavo Gili]

Best, Elsdon. 1909. «Maori Forest Lore: Being some Account of Native Forest Lore and Woodcraft, as also of many Myths, Rites, Customs, and Superstitions connected with the Flora and Fauna of the Tuhoe or Ure-wera District.–Part III». *Transactions and Proceedings of the Royal Society of New Zealand* 42. 433-81.

Bevan, Edwyn. 1940. *Holy Images.* Londres: George Allen & Unwin.

Bloch, Maurice. 1991. *Prey into Hunter.* Cambridge: Cambridge University Press.

Boas, Franz. 1927. *Primitive Art.* Reproducción de 1955. Nueva York: Dover Books [*El arte primitivo.* Trad. A. Recinos. Fondo de Cultura Económica].

Bourdieu, Pierre. 1968. «Outline of a Sociological Theory of Art Perception». *International Social Science Journal* 20:4. 589-612 [«Elementos de una teoría sociológica de la percepción artística». *Sociología del arte.* Trad. V. Guyot. Buenos Aires: Nueva Visión].

—. 1977. *Outline of a Theory of Practice.* Cambridge: Cambridge University Press [*Bosquejo de una teoría de la práctica.* Trad. M. Cristina Padró. Argentina: Prometeo].

—. 1984. *Distinction: A Social Critique of Judgements of Taste.* Trad. R. Nice. Londres: Routledge & Kegan Paul [*La distinción. Criterio y bases sociales del gusto.* Trad. M. C. Ruiz de Elvira. Madrid: Taurus].

Boyer, Pascal. 1994. *The Naturalness of Religious Ideas: A Cognitive Theory of Religion.* Berkeley: University of California Press.

—. 1996. «What Makes Anthropomorphism Natural: Intuitive Ontology and Cultural Representations». *Journal of the Royal Anthropological Institute* 2:1. 83-97.

Camille, Michael. 1989. *The Gothic Idol.* Cambridge: Cambridge University Press [*El ídolo gótico.* Trad. J. J. Usabiaga Urkiola. Madrid: Akal].

Carey, Susan. 1985. *Conceptual Change in Childhood.* Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Carpenter, Edmund; Carl Schuster. 1986. *Materials for the Study of Social Symbolism in Ancient and Tribal Art: A Record of Tradition and Continuity.* Basado en las investigaciones y los ensayos de Carl Schuster (ed.), y escrito por Edmund Carpenter con la ayuda de Lorraine Spiess. Nueva York: Rock Foundation.

Coote, Jeremy. 1992. «Marvels of Everyday Vision: The Anthropology of Aesthetics and the Cattle Keeping Nilotes». *Anthropology, Art and Aesthetics.* Oxford: Clarendon Press. 245-275.

—. 1996. «Aesthetics is a Cross-Cultural Category: For the Motion». *Key debates in anthropology.* Ed. T. Ingold. Londres y Nueva York: Routledge. 266-275.

Dallapiccola, Anna L. (ed.). 1989. *Shastric Traditions in Indian Arts.* Stuttgart: Steiner.

Danto, Arthur C. 1964. «The Artworld». *The Journal of Philosophy* 61. 571-584.

—. 1981. *The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art.* Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press [*La transfiguración del lugar común: una filosofía del arte.* Trads. A. y A. Mollá Román. Barcelona: Paidós].

D'Azevedo, Warren L. 1973. «Mask Makers and Myth in Western Liberia». *Primitive Art and Society.* Ed. A. Forge. Londres: Oxford University Press. 126-168.

— (ed.). 1973. *The Traditional Artist in African Societies.* Bloomington y Londres: International Affairs Center.

Deacon, Arthur B. 1934. «Geometrical Drawings from Malekula and Other Islands of the New Hebrides». *Journal of the Royal Anthropological Institute* 64. 129-175.

Dennett, Daniel. 1979. *Brainstorms.* London: Harvester.

Dennett, Richard E. 1906. *At the Back of the Black Man's Mind; or Notes on the Kingly Office in West Africa.* Reimpreso en 1968. Londres: Harlem.

Dordillon, René I. 1931. *Grammaire et dictionnaire de la langue des îles Marquises.* París: Institut d'Ethnologie.

Douglas, Mary. 1966. *Purity and Danger.* Londres: Routledge & Kegan Paul [*Pureza y peligro: un análisis de los conceptos de contaminación y tabú.* Trad. E. Simons. Madrid: Siglo XXI].

Dumézil, Georges. 1980. *Camillus: A Study of Indo-European Religion as Roman History.* Trad. A. Aronowicz y J. Bryson. Berkeley: University of California Press.

Eck, Diana. 1985. *Darśan: Seeing the Divine Image in India.* Chambersburg, Pensilvania: Anima Books.

Eco, Umberto. 1976. *A Theory of Semiotics.* Bloomington: Indiana University Press [*Tratado de semiótica general.* Trad. C. Manzano. Barcelona: Lumen].

—. 1984. *Semiotics and the Philosophy of Language.* Londres: Macmillan [*Semiótica y filosofía del lenguaje.* Trad. R. Pochtar. Barcelona: Lumen].

Ellis, William. 1831. *Polynesian Researches,* 4 volúmenes. Segunda edición; Londres: Fisher, Son & Jackson.

Eschmann, Annacharlott *et al.* 1978. *The Cult of Jagannath and the Regional Tradition of Orissa.* Delhi: Manohar Press.

Faris, James. 1971. *Nuba Personal Art.* Londres: Duckworth.

Fernandez, James. 1973. «The Exposition and Imposition of Order: Artistic Expression in Fang Culture». *The Traditional Artist in African Societies.* Ed. W. L. d'Azevedo. Bloomington y Londres: International Affairs Center. 194-220.

Findlay, John. 1975. «Husserl's Analysis of the Inner Time-Consciousness». *Monist* 59:1. 3-20.

Fodor, Jerry A. 1994. «Fodor, Jerry A». *A Companion to the Philosophy of Mind.* Ed. S. Guttenplan. Oxford: Blackwell. 292-300.

Forge, Anthony. 1966. «Art and Environment in the Sepik». *Proceedings of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland for 1965.* 23-31.

— (ed.). 1973. *Primitive Art and Society.* Londres: Oxford University Press.

Frazer, James. 1980. *The Golden Bough: A Study of Magic and Religion.* Londres: Macmillan [*La rama dorada: magia y religión.* Trads. E. y T. I. Campuzano. Madrid: Fondo de Cultura Económica].

Freedberg, David. 1989. *The Power of Images.* Chicago: University of Chicago Press [*El poder de las imágenes.* Trad. J. García Bonafé. Cátedra].

Gadamer, Hans-Georg. 1979. *Truth and Method.* Trads. y eds. G. Barden y J. Cumming. Londres: Sheed & Ward [*Verdad y método.* Trad. M. Olasagasti Gaztelumendi. Sígueme].

Gell, Alfred. 1978. «The Gods at Play: Vertigo and Possession in Muria Religion». *Man* 15. 219-248.

—. 1992a. *The Anthropology of Time.* Oxford: Berg.

—. 1992b. «The Technology of Enchantment and the Enchantment of Technology». *Anthropology, Art and Aesthetics.* Eds. J. Coote y A. Shelton. Oxford: Clarendon Press. 40-63.

—. 1993. *Wrapping in Images: Tattooing in Polynesia.* Oxford: Clarendon Press.

—. 1994, s. f. «Tattooing in India». Ponencia en el World Archaeological Congress, Delhi, 1994.

—. 1995. «On Coote's 'Marvels of Everyday Vision'». *Too Many Meanings: A Critique of the Anthropology of Aesthetics,* número especial, Social Analysis 38. Ed. J. F. Weiner. 18-31.

—. 1996. «Vogel's Net Traps as Artworks and Artworks as Traps». *Journal of Material Culture* 1:1. 15-38.

—. 1999. *The Art of Anthropology: Essays and Diagrams by Alfred Gell.* Londres: Athlone Press (reimpr. 2006, Oxford: Berg).

Gell, Simeran. 1992. *The Ghotul in Muria Society.* Reading: Harwood Academic Publishers.

Gibson, James J. 1986. *The Ecological Approach to Visual Perception.* Boston: Houghton Mifflin.

Golding, John. 1973. *Marcel Duchamp: The Bride Stripped Bare by her Bachelors even.* Londres: Allen Lane.

Gombrich, Ernst. 1984. *The Sense of Order.* Londres: Phaidon [*El sentido del orden: estudio sobre la psicología de las artes decorativas.* Trad. E. Riambau Saurí. Madrid: Debate].

Gombrich, Richard. 1966. «The Consecration of a Buddhist Image». *The Journal of Asian Studies* 26:1. 23-36.

Goodenough, Ward. 1956. «Componential Analysis and the Study of Meaning». *Language* 32. 195-216.

Goodman, Nelson. 1976. *Languages of Art.* Indianápolis: Hackett [*Los lenguajes del arte.* Trad. J. Cabanes. Barcelona: Paidós].

Guthrie, Stewart. 1993. *Faces in the Clouds.* Nueva York: Oxford University Press.

Handy, Willowdean. 1922. «Tattooing in the Marquesas». *Bishop Museum Bulletin* 1. Honolulu.

Hanson, F. Allan. 1983. «When the Map is the Territory: Art in Maori Culture». *Structure and Cognition in Art.* Ed. D. K. Washburn. Cambridge: Cambridge University Press. 74-89.

Harrison, Simon. 1985. «Concepts of the Person in Avatip Religious Thought». *Man* 20:1. 115-130.

Henry, Teuira. 1928. «Ancient Tahiti». *Bishop Museum Bulletin* 48. Honolulu.

Hirn, Yrjö. 1900. *The Origins of Art.* Reproducción de 1971. Nueva York: Benjamin Bloom.

Hofstadter, Douglas; Daniel Dennett. 1982. *The Mind's I: Fantasies and Reflections on Self and Soul.* Harmondsworth: Penguin [*El ojo de la mente. Fantasías y reflexiones sobre el yo y el alma.* Trad. L. M. de Sáenz. Buenos Aires: Sudamericana].

Hollis, Martin. 1970. «Reason and Ritual». *Rationality.* Ed. B. R. Wilson. Londres: Basil Blackwell. 221-239 [«Razón y ritual». *La filosofía de la explicación social.* Ed. A. Ryan. Madrid: Fondo de Cultura Económica].

Holt, Elizabeth G. 1957. *A Documentary History of Art,* 3 volúmenes. Princeton: Princeton University Press.

Hugh-Jones, Stephen; Janet Carsten. 1996. *About the House.* Cambridge: Cambridge University Press.

Ibsen, Henrik. 1966. *Peer Gynt.* Trad. P. Watts. Harmondsworth: Penguin [*Peer Gynt.* Trad. J. José Pérez Bances. Losada].

Kaeppler, Adrienne L. 1978. *Artificial Curiosities: Being an Exposition of Native Manufactures Collected on the Three Pacific Voyages of Captain James Cook at the Bernice Pauahi Bishop Museum.* Honolulu: Bishop Museum Press.

Korn, Sheila M. 1978. «The Formal Analysis of Visual Systems as Exemplified by a Study of Abelam (Papua New Guinea) Painting». *Art in Society: Studies in Style, Culture and Aesthetics.* Eds. M. Greenhalg y V. Megaw. Londres: Duckworth. 161-173.

Kramrisch, Stella. 1946. *The Hindu Temple,* 2 volúmenes. Reproducción de 1976. Delhi: Motilal Banarsidass.

Kris, Ernst; Otto Kurz. 1979. *Legend, Myth, and Magic in the Image of the Artist: A Historical Experiment.* New Haven y Londres: Yale University Press [*La leyenda del artista.* Trad. P. Vila Gastalver. Madrid: Cátedra].

Küchler, Susanne. 1985. «Malangan: Art and Memory in a Melanesian Society». *Man* 22:2. 238-255.

—. 1988. «Malangan: Objects, Sacrifice and the Production of Memory». *American Ethnologist* 15:4. 625-637.

—. 1992. «Making Skins-Malangan and the Idiom of Kinship in Northern New Ireland». *Anthropology, Art and Aesthetics.* Oxford: Clarendon Press. 94-112.

Langsdorff, Georg H. von. 1813-1814. *Voyages and Travels in Various Parts of the World 1803-1807,* 2 volúmenes. London: Colburn.

Lavondés, Henri. «A Polynesian Game of Swings». *The Journal of the Polynesian Society* 105:2. 201-216.

Layard, John. 1936. «Maze-Dances and the Ritual of the Labyrinth in Malekula». *Folklore* 47.123-170.

—. 1937. «Labyrinth Ritual in South India». *Folklore* 48. 115-182.

Leach, Jerry; Edmund Leach (eds.). 1983. *The Kula: New Perspectives on Massim Exchange.* Cambridge: Cambridge University Press.

Lévi-Strauss, Claude. 1962. *La Pensée sauvage.* París: Plon [*El pensamiento salvaje.* Trad. F. González Aramburo. México: Fondo de Cultura Económica].

1963. *Structural Anthropology.* Trads. C. Jacobson y B. G. Schoepf. Nueva York y Londres: Basic Books [*Antropología estructural.* Trad. E. Verón. Barcelona: Paidós].

—. 1964. *Totemism.* Trad. R. Needham. Londres: Merlin Press [*El totemismo en la actualidad.* Trad. F. González Aramburo. México: Fondo de Cultura Económica].

—. 1969. *The Elementary Structures of Kinship.* Trads. J. H. Belle, J. R. von Sturmer y R. Needham. Boston: Beacon Press [*Las estructuras elementales del parentesco.* Trad. M. T. Cevasco. Barcelona: Paidós].

—. 1970. *The Raw and the Cooked.* Londres: Cape [*Mitológicas I: Lo crudo y lo cocido.* Trad. J. Almela. Fondo de Cultura Económica].

—. 1972. *The Savage Mind.* Londres: Weidenfeld & Nicolson.

Lucrecio. Edición de 1952. *De Rerum Natura.* Trad. H. A. J. Munro. Great Books of the Western World. Chicago: Encyclopaedia Britannica Inc. [*De la naturaleza de las cosas: poema en seis cantos.* Trad. J. Marchena. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes].

Malinowski, Bronislaw. 1922. *Argonauts of the Western Pacific: An Account of Native Enterprise and Adventure in the Archipelagoes of Melanesian New Guinea.* Londres: Routledge [*Los argonautas del Pacífico Occidental: Comercio y aventura entre los indígenas de la Nueva Guinea melanésica.* Trad. A. Desmonts. Península].

—. 1935. *Coral Gardens and Their Magic: A Study of the Methods of Tilling the Soil and of Agricultural Rites in the Trobriand Islands,* 2 volúmenes. Londres: Allen & Unwin [*El cultivo de la tierra y los ritos agrícolas en las islas Trobriand. Los jardines de coral y su magia.* Trad. A. Desmonts. Barcelona: Labor].

Marr, David. 1982. *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information.* San Francisco: Freeman.

Mauss, Marcel. 1902. *A General Theory of Magic.* Trad. R. Brain. Reproducción de 1972. Nueva York: Norton.

—. 1954. *The Gift.* Londres: Cohen & West [*Ensayo sobre el don: forma y función del intercambio en las sociedades arcaicas.* Trad. J. Bucci. Madrid: Katz Editores].

Miller, Daniel. 1987. *Material Culture and Mass Consumption.* Oxford: Basil Blackwell.

Mookerjee, Ajit; Madhu Khanna. 1977. *The Tantric Way.* Londres: Thames & Hudson.

Morphy, Howard. 1991. *Ancestral Connections: Art and an Aboriginal System of Knowledge.* Chicago: Chicago University Press.

—. 1992. «From Dull to Brilliant: The aesthetics of Spiritual Power among the Yolngu». *Anthropology, Art and Aesthetics.* Eds. J. Coote y A. Shelton. Oxford: Clarendon Press. 181-208.

—. 1994. «The Anthropology of Art». *Companion Encyclopedia of Anthropology.* Ed. T. Ingold. Londres y Nueva York: Routledge. 648-685.

—. 1996. «Aesthetics is a Cross-Cultural Category». *Key Debates in Anthropology.* Eds. T. Ingold. Londres y Nueva York: Routledge. 255-260.

Munn, Nancy. 1973. *Walbiri Iconography: Graphic Representation and Cultural Symbolism in a Central Australian Society.* Ithaca, Nueva York: Cornell University Press.

—. 1977. «The Spatiotemporal Transformations of Gawa Canoes». *Journal de la Société des Océanistes* 33:54-55. 39-53.

—. 1986. *The Fame of Gawa: A Symbolic Study of Value Transformation in a Massim (Papua New Guinea) Society.* Cambridge: Cambridge University Press.

Neich, Roger. 1996. *Painted Histories.* Auckland: Auckland University Press.

Parry, Jonathan. 1985. «The Brahmanical Tradition and the Technology of the Intellect». *Reason and Morality.* Ed. J. Overing. ASA Monographs 24. Londres y Nueva York: Tavistock. 200-225.

Price, Sally. 1989. *Primitive Art in Civilized Places.* Chicago: Chicago University Press [*Arte primitivo en tierra civilizada.* México: Siglo XXI].

Price, Sally; Richard Price. 1980. *Afro-American Arts of the Suriname Rain Forest.* Berkeley: University of California Press.

Sahlins, Marshall. 1974. *Stone Age Economics.* Londres: Tavistock [*Economía de la Edad de Piedra.* Trads. E. Muñiz y E. R. Fondevila. Madrid: Akal].

Schier, Flint. 1986. *Deeper into Pictures.* Cambridge: Cambridge University Press.

Sinha, Jadunath. 1934. *Indian Psychology of Perception.* Londres: Routledge & Kegan Paul.

Sperber, Dan. 1985. «Anthropology and Psychology: Towards an Epidemiology of Representations». *Man* 20. 73-98.

Steinen, Karl von den. 1925. *Die Marquesaner und Ihre Kunst,* 3 volúmenes. Berlín: Dietrich Reimer (Ernst Vohsem).

—. 1988. *Von den Steinen's Marquesan Myths.* Ed. M. Langridge. Trad. J. Terrel. Canberra: Target Oceania/Journal of Pacific Studies.

Steiner, Christopher B. 1994. *African Art in Transit.* Cambridge y Nueva York: Cambridge University Press.

Steinmann, Ralph. 1989. «Kolam: Form, Technique, and Application of a Changing Ritual Folk Art of Tamil Nadu». *Shastric Traditions in Indian Arts.* Ed. A. L. Dallapiccola. Stuttgart: Steiner. 475-491.

Strathern, Andrew. 1971. *The Rope of Moka.* Cambridge: Cambridge University Press.

Strathern, Marilyn. 1988. *The Gender of the Gift.* Berkeley: University of California Press.

Tambiah, Stanley J. 1985. *Culture, Thought, and Social Action.* Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Taussig, Michael. 1993. *Mimesis and Alterity.* Londres & Nueva York: Routledge.

Thomas, Nicholas. 1990. *Marquesan Societies: Inequality and Political Transformation in Eastern Polynesia.* Oxford: Clarendon University Press.

—. 1991. *Entangled Objects.* Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

—. 1995. «Kiss the Baby Goodbye: *Kowhaiwhai* and Aesthetics in Aotearoa New Zealand». *Critical Inquiry* 22 (otoño). 90-121.

Thompson, D'Arcy. 1961. *On Growth and Form.* Cambridge: Cambridge University Press [*Sobre el crecimiento y la forma.* Trads. A. M. Rubio Díez y M. Ruiz González. Madrid: Akal].

Thompson, Robert F. 1973. «Yoruba Artistic Criticism». *The Traditional Artist in African Societies.* Bloomington y Londres: International Affairs Center. 19-61.

Tregear, Edward. 1891. *The Maori-Polynesian Comparative Dictionary*. Wellington: Lyon & Blair.

Turner, Victor. 1968. *Drums of Affliction*. Oxford: Oxford University Press.

Tylor, Edward. 1875. *Primitive Culture*. Londres: Murray [*Cultura primitiva*. Trad. M. Suárez. Ayuso].

Wagner, Roy. 1977. *The Invention of Culture*. Englewood Cliffs, Nueva Jersey: Prentice Hall.

—. 1991. «The Fractal Person». *Big Men and Great Men: Personifications of Power in Melanesia. Cambridge: Cambridge University Press*. 159-173 [«La persona fractal». *Cosmopoliticas. Perspectivas antropológicas*. Ed. M. Cañedo Rodríguez. Madrid: Trotta].

Washburn, Dorothy K. (ed.). 1983. *Structure and Cognition in Art*. Cambridge: Cambridge University Press.

Washburn, Dorothy K.; Donald W. Crowe. 1992. *Symmetries of Culture*. Segunda edición. Seattle y Londres: University of Washington Press.

Winch, Peter G. 1958. *The Idea of a Social Science and its Relation to Philosophy: Studies in Philosophical Psychology*. Londres y Henley: Routledge & Kegan Paul.

Witrkower, Rudolf. 1978. *Idea and Image. Studies in the Italian Renaissance*. Londres: Thames & Hudson.

Wollheim, Richard. 1987. «Pictorial Style: Two Views». *The Concept of Style*. Ed. B. Lang. Ithaca, Nueva York: Cornell University Press. 183-202.

Índice terminológico y onomástico

A

A'a 186, 270

abducción

como proceso cognitivo 47

de la agencia, la personalidad y el índice 275, 280, 284

del destino de las obras de arte 57

del prototipo 58, 146

índice como elemento fundamental para la 69

abelam 75, 76

Adorno, Theodor 141

agencia

como concepto transitivo o relacional 54, 57, 87, 96, 102, 105, 161, 167, 181

como elemento definidor del arte 37, 103, 137, 199

con un proceso cognitivo de abducción 47, 56, 69, 123

del artista 55, 64, 66, 69, 73, 88, 96, 110

del espectador 68, 164

del índice en una posición «central», no la «más importante» 95

del mecenas 56, 83

de los seres humanos en relación con Dios 162, 173

dentro de índices, obras de artes y cosas inertes 53, 66, 81, 87, 118, 139, 165, 289

e intencionalidad 49, 55, 105, 177

estética 64, 103

«pasiva» 149, 154, 173, 180

primaria y secundaria 53, 72, 87

protectora 130

religiosa 140

reproducida o perpetuada 281

subjetividad u objetividad de la 94, 105, 117

teorías internalistas y externalistas de la 177, 186, 279

agente social. Véase agencia;

Allen, Michael 104, 199

aniatu 236

animación

de la Iglesia católica 189

de las imágenes 164

de los ídolos 170, 181

en los patrones 119

personificación de las plantas 76

antropología

del arte 42, 123, 138, 199, 204, 206, 207

tema principal de la 35, 40, 49

teorías prototípicas de la 40

y el ciclo vital de los seres humanos 42

y sociología 40, 43

antropomorfismo 96, 140, 170, 177, 180

Anzieu, Didier 193

árboles

con vida atribuida 164

hechos ídolos 62, 190

Archey, Gilbert 206

Arnheim, Rudolf 77

arte. Véase estética, estilo; antropología; objeto de arte; índice;

abstracto en contraste con el representativo 78

análisis formal del 214, 217

apotropaico 130
como forma de actuación 104
como forma de idolatría occidental 102, 138
como mapa de la cultura 208, 272
decorativo 136, 207
de la mujer 112, 124
del cuerpo 239, 241, 244
e idolatría 140, 159
en actuaciones 104
en contextos religiosos 140, 170, 196
escolar 92
historiador del 32, 37, 196, 202, 310
importancia psicológica y cognitiva del 203, 206, 272
indio 56, 64
narrativo 266
occidental en relación con el no occidental 33, 35, 39, 64, 68, 76, 96, 104, 111, 122, 138, 206, 215, 241, 251, 269
oriental 63
protector 130, 263
rústico 64
«tradición» e innovación 201, 204, 287, 312
y ejercicios de comparación 210
y magia 110, 146
y resistencia cognitiva 126, 136
arte e ídolos egipcios 56, 127, 179, 192
arte y cultura material de las Marquesas 272
artista. Véanse nombres individuales para encontrar artistas occidentales específicos
como «agente astuto» 80
como agente creativo 55, 66, 69, 73, 88, 106
como agente estético 103
como agente pasivo 64, 70, 73, 82
como agente y paciente a la vez 74, 82, 109, 195
como héroe 73, 109
como hombre base 95
como idólatra o iconoclasta 102
con poder sobre el espectador 73, 110
mujer como 112, 126
occidental 64, 66, 69, 204
œuvre del 82, 199, 305
papel central del 76
posibilidad de muchos artistas para un solo índice 102
asmat 64, 65

B

Babadzan, Alain 151, 153, 157, 182
Babb, Lawrence 159
Bateson, Gregory 112, 179
Baxandall, Lee 32
Beattie, John 142
Benjamin, Walter 65, 141
Berger, John 38
Bergson, Henri-Louis 289, 296, 303, 304
Bernini 78
Best, Elsdon 149
Bevan, Edwyn 168
biografía
compartida por la obra de arte y la persona 102, 120
en la antropología 42
Blake, William 73
Bloch, Maurice 98
Boas, Franz 34, 203, 243, 245
Bourdieu, Pierre 38, 76, 171
Boyer, Pascal 45, 165, 166, 170, 171, 175
Braque, Georges 205, 286
budista
arquitecto paisajista 63, 64
rito de consagración en Sri Lanka 196

C

Camille, Michael 187
Canaletto 296
Carey, Susan 165
Carpenter, Edmund y Schuster, Carl 111
casta de especialistas 195, 197
causalidad
como entorno 71
dimensiones de en la obra de arte 115
representación de la 80
y agencia 48, 53, 58
y hechicería 151
y mímesis 143
cautivación 110, 119
Cézanne, Paul 211, 286, 298
Churchill, Winston 85

cognición
bloqueo cognitivo en la obra de arte 109, 126, 130
como sociabilidad 49, 113
sistema Kula como forma de 285
y abducción de agencia 69
y antropomorfismo 166
y durée 289
y laberintos 130
colección Barnes 82
Congo, el 96
Constable, John 146, 285, 286
Coote, Jeremy 31, 33
coronas de caparazón 246
creatividad en Occidente y otros lugares 64, 66
cubista 57, 297
culto de Oro 159
cultura
como analogía de la persona 205
y antropología del arte 34, 40, 42, 67, 200, 201
y estilo visual 208, 272
cultura material 280
Cuvier, Georges Léopold 213

D

Dalí, Salvador 95
Danto, Arthur C. 35
danza 136
darshan 164, 173, 180, 195
D'Azevedo, Warren L. 81
Deacon, Arthur B. 134
Dennett, Daniel 81, 175
Dennett, Richard E. 98
destinatario 57
como agente autorrecíproco 83, 145
como agente en la trama de arte 68, 74
como paciente en la trama de arte 66, 73, 94, 96
como patrón 74, 83
suscitando la agencia de la obra de arte 65, 96
dibujo 81
como forma de danza 136
y representación artística 241
difusionismo 128, 134
Dios 95, 158, 161, 241
diseño 111
Douglas, Mary 122
Duccio 83
Duchamp, Marcel 64, 281, 305
Dumézil, Georges 139
durée 289, 298, 304, 313
Durkheim, Émile 303

E

Eck, Diana 160, 169, 172
Eco, Umberto 45, 46
Ellis, William 155
emoción objetivada en las obras de arte 36, 65
encanto 64, 73, 94, 110, 113, 119, 122, 126
envoltura
de las imágenes de Jagannath 192
del cuerpo en tatuajes 267
de los dioses 155
de motivos etua en un núcleo tridimensional 239, 252
Eschmann, Annchatlott 189, 190, 191
escultura 259
espejo
falso 65
imagen como 147
principio del en el arte plástico marquesano 241
uso de un en los ritos budistas de consagración 195
estética
como respuesta del espectador 35, 121
como una forma de agencia 65, 103
crítica de la 37, 101, 103, 113, 122, 134, 138, 201, 202
específica a una cultura o tiempo 32, 122, 138, 205
«estética universal» de los patrones 207
estilo como forma de personalidad estética 203
incorporada dentro de la teoría 114, 200
kantiana 121
teoría de Hanson 208
y el concepto de estilo 204, 206
estilo 272
clasificación del 204
como cultura 201

como «significado» 205
definición de 214
en la antropología y la estética 203
individual y colectivo 206
y sinécdoque 208
etua 265
evolucionismo 216, 217, 222, 239, 256, 289

F

fanaua 225, 235, 236, 266, 269
Faris, James 211
fascinación 55, 64, 73. Véase encanto
fe'o 235
Fernandez, James 200
fetiche de clavos 99
figura-fondo 119, 205, 237
filosofía. Véase mente; psicología
Findlay, John 295
Fodor, Jerry A. 171
Forge, Anthony 73, 76, 81, 112, 205
fotografía
como creación sin artista 69
influencia de la en Duchamp 298
y agencia 144
y retrato 85
fractal. Véase persona
forma de arte 185, 270, 308
Frazer, James 39, 143, 145, 146
Freedberg, David 101, 138, 146, 157, 188, 194, 196, 199

G

genealogía
objetivada 185
y reproducción de ídolos 193
Gibson, James J. 117, 214
Gleizes, Albert 298
Goethe, Johann W. von 216
Golding, John 304
Gombrich, Ernst 121, 122, 211, 215, 244
Gombrich, Richard 189, 194, 195
Goodman, Nelson 57, 176
Goya 69, 73

H

habitus 171
hakenkreuz 248, 250, 262, 269
Hanson, F. Allan 111, 208, 210, 268
Harrison, Simon 172
hechicería
en conjunción con la adoración religiosa 158
en Polinesia 157
por imagen 66, 74, 101, 146, 148
y el papel de los restos 151, 157
Heidegger, Martin 299
Henry, Teuira 153, 156
hinduismo 159, 164, 170, 194
Hirn, Yrjö 146, 147, 161, 275
Hofstadter, Douglas y Dennett, Daniel 174
Holland, John H. 45
Hollis, Martin 40
Holt, Elizabeth G. 83
homúnculo
como «sustancia vital» del ídolo 192
como «yo mental» 175, 275
efecto homuncular 177, 181
representación del 184
hope vehine 225, 248
Hugh-Jones, Stephen y Carsten, Janet 307

I

iatmul 113
iconoclasia 100, 137, 191
identidad 271
ídolos
adoración de los 138, 157, 159, 167, 180, 195
anicónicos o icónicos 140, 152, 177, 180
animación de los 166, 181, 187, 192, 195
como agentes sociales 169
como «mente» interior de los templos 181, 188
como objetos de arte 37, 50
como personas vivas 104, 165, 169, 172, 174
como prototipos con agencia primaria 74
consagración de los ídolos 199
imágenes como 101, 138
modelados a partir de árboles 190
personas como 199
piedras como 139, 168, 169, 177

posición de Arya Samaj con respecto a los 168
retirar el envoltorio de los 157, 194
y dialéctica mente-cuerpo 194, 199
imagen
animación de la 164
antropomorfa 151, 159
como «atadura» 144, 157
como persona 101, 138
como «piel» 148, 280
muerte de la 276
poder de la 100, 138, 196
imaginería onírica 95
índice
como agente en la trama de arte 70, 71, 80
como agente y paciente a la vez 115
como componente partible de las personas 112, 148
como elemento central de la trama de arte 70, 87, 94
como fetiche 102
como medio de la agencia 47, 66, 70, 75, 87, 90, 95, 102, 105, 122, 157
como medio del espacio-tiempo 285
como paciente 69, 104
como término técnico de «obra de arte» 45
como vehículo de la personalidad 120, 284
«elección» de asignar agencia o paciencia primarias al 94
en relación con el destinatario 57, 66, 75
en relación con el prototipo 69, 71, 102, 144, 146
œuvre del artista como 289
y desmaterialización 282
y los niveles múltiples de agencia en su interior 90, 98
individualismo 68, 185
influencia metropolitana 35
intencionalidad
análisis filosófico de la 177
en el índice hecho por sí mismo 80
magia y causalidad 143
y agencia 47, 48, 52, 70, 168
intercambio. Véase Kula
de textos divinos 157, 192
en el culto de Jagannath 192
en la hechicería 150
y origen 95
intersubjetividad 164
ipu 231

J

Jagannath, culto de 194
jainista 162
jerarquía y jerarquización 217
como proceso de transformación de motivos 225, 236, 259, 268, 270
de las relaciones agente-paciente 55, 88, 91
en el arte decorativo 115
juego con muñecas como conducta religiosa 50
Jung, Carl 128

K

Kae 266
Kaeppler, Adrienne L. 111
kake 226, 233
kea 221, 228
Kena 223, 224, 263
Kepler, Johannes 45, 46
kolam 130, 133, 136
Korn, Sheila M. 211
Kramrisch, Stella 160, 161
Kris, Ernst y Kurz, Otto 73
Küchler, Susanne 275, 281
Kula 56, 108, 158, 285
kumari 104, 199

L

Langsdorff, Georg H. von 215, 216, 228, 233, 234
Lascaux 66
Lavondés, Henri 263
Layard, John 129, 136
Leonardo da Vinci 89, 95, 285
Lévi-Strauss, Claude 40, 128, 131, 203, 210, 222, 246, 271, 303, 304, 307
lingüística y arte 37, 46, 58, 212, 216
Loos, Adolf 121
Lucrecio 148, 150, 160, 275, 279, 284
Luis XIV 65, 67, 71

M

magia
simpática y por contagio 39, 143
y creación de la obra de arte 109
Malakula 134
malangan 147, 281
Malinowski, Bronislaw 39, 127, 143, 282
mango de abanico 255
maorí 152, 205, 208, 246, 313
Marr, David 211
mata hoata 234, 237, 254, 264, 268, 270
Matisse, Henri 134, 286
Mauss, Marcel 39, 40, 122, 148, 244
mecenazgo 38, 56, 67, 68, 83, 92, 96
médium espiritual como persona artefactual o agente social 37
Melanesia 56, 76, 95, 110, 114, 134, 172, 281
memoria 57
como imágenes visuales internalizadas 281, 289
y repetición intencionada o no intencionada 292
mente
acceso a otras mentes mediante las obras de arte 46, 48, 164
análisis filosófico de la 52, 177, 285, 290
interioridad y homúnculos 175, 185, 194
resolución de las teorías internalistas y externalistas 186, 285, 290
trampas mentales 109, 119, 122, 308
y percepción 67
mercado del arte 39
Merleau-Ponty, Maurice 134
metonimia 98
Metzinger, Jean 298
Michotte, Albert 117
Miguel Ángel 49, 50, 62, 81, 96, 204, 285
milagro 161, 165
Miller, Daniel 50
mímesis 65, 143, 176, 196
mito de Narciso 85
modernismo 121
Mona Lisa 37, 90, 94
Mookerjee, Ajit y Khanna, Madhu 191
morfología. Véase estilo
visual y estructural 214
y evolucionismo 216
y transformación de los motivos etua 239
Morphy, Howard 31, 33, 38, 39, 212
motivo. Véanse motivos marquesanos según los términos indígenas correspondientes
etua en el arte marquesano 239
relaciones de causa y efecto dentro de los motivos y entre ellos 78, 114
muerte
de la imagen 101, 192, 276
imagen budista como relicario 195
y fetiches de clavo 98
y formas de arte como caminos al inframundo 136
y persona social 245
y ritos malangan 281
mujeres
como artistas 112, 124
rituales de aflicción para las 62
tatuadas 130
Munn, Nancy 113, 158, 283

N

National Gallery 99
Neich, Roger 206, 313
Nepal 104, 199
niho 236
nudo celta 123
Nuevas Hébridas 128, 134

O

objetivación
de las emociones en el índice 65
de las relaciones sociales en el índice 99
y agencia 53, 72
objeto u obra de arte
bajo el término de «índice» 47, 57
como adherente entre personas y cosas 114, 122
como agente primario 82, 196
como agente secundario 49, 52
como creación mágica 110
como «cuerpo» o «piel» 104, 199, 252, 281

como locus de la agencia social 51, 54, 64, 103, 123, 279
como objetivación de la memoria 281, 312
como objetivación de las relaciones sociales 99, 279, 282
como objeto cultural 200, 208, 272
como objeto temporal 296
como persona artefactual 38, 43, 51, 102, 199, 272, 278, 281, 305
como signo 37, 103, 212, 213
definición de 33, 37, 43
estatus en la antropología del arte 44, 72, 196
objeto distribuido 313
occidental. Véanse arte; artista; individualismo
ojo
como símbolo de interioridad 180, 193
evaluador 32
mal de 160
pintura del en las imágenes de Buda 195
tercer de la kumari 199
y formación de la intersubjetividad 164
origen del índice 76, 110
œuvre 199, 214, 274, 305

P

paciente
artista como 64
como agente derivado 55, 173
como complemento del agente 54
destinatario como 66, 88, 89
índice como 69
prototipo como 66, 73
y relaciones autorrecíprocas paciente-agente 85
pahito 235
pahuatiti 264
paisajismo japonés 64
papua 231, 235
paradoja de Zenón 128
parecido
y mímesis 141, 196
y representación icónica 58, 59, 69, 73, 85, 140
Parry, Jonathan 159
parto
ídolo marquesano de piedra de una diosa en 247
mito de Kae 265
patrones
análisis de 136
animación de los 119
como adherente entre las personas y las cosas 114, 119, 124
como arte sin prototipo 114
como «asunto pendiente» 120, 134
como índices de la cultura 208
laberínticos 136
Peer Gynt 185, 193, 274, 280
Peirce, Charles S. 44, 45
pendiente para los oídos 265
pensamiento dualista 170
percepción 118, 214
persona y personalidad
como agencia 275
como concepto antropológico 40, 186
como equivalente a los objetos de arte 35, 38, 39, 43, 104, 108, 137, 196, 199, 240, 244
como máscaras sociales 244
cosas como personas 51, 52, 113, 123, 138, 140, 168
distribuidas 53, 122, 144, 145, 147, 284
en relaciones artísticas con las cosas 44, 102, 104, 112, 120, 123, 137, 167
fractales o genealógicas 186, 275, 308
perspectiva 94
Picasso, Pablo 31, 203, 204, 210
piedras
como ídolos anicónicos e icónicos 176
como índices representativos de los dioses 139, 167, 170
de fertilidad 151
del crecimiento 151
salagrama 191
pintura rupestre 66
poesía 81
pohu 225, 226, 228, 235, 236
Polinesia. Véase maorí
islas Australes 185
Marquesas 272
Tahití 159
Pollock, Jackson 66
poriri 229, 233

posesión 104
Poussin, Nicolas 82, 100
Price, Sally 32, 33, 34, 39, 204
y Price, Richard 111
prototipo
actuando sobre sí mismo como agente y paciente 85, 148
atrapado en el índice 144
ausente del índice decorativo 114
como agente 66, 88, 89
como «hombre base» 96, 98
como paciente 66, 73, 74, 91
duplicado dentro de un mismo índice 101
e identificación corporal al índice 102, 145, 146, 147
e ídolo 74, 101, 139
posición ambigua del en la trama de arte 71
representación del 59
y hechicería por imagen 74, 101, 148, 157
y mímesis 141, 143
psicología
Gestalt 77
importancia psicológica y estilo 203, 205, 209
y cognición de los entes vivos e inertes 166
y teorías de la mente 177
y teorías de la percepción 67, 77, 115, 116, 123

R

Rafael 81
reificación de la respuesta estética 34
relaciones autorrecíprocas entre términos 70, 85, 114
relaciones de afinidad 267, 278
religión. Véase ídolos
como creencia antiintuitiva 166
influencia de la sobre los destinatarios de la obra de arte 68, 164
lo simbólico y lo real en la 180
y racionalidad o irracionalidad de la actitud 138, 160, 164, 166
reliquia 191, 195
Rembrandt, Harmenszoon 136, 214, 269
Renoir, Pierre-Auguste 82
representación. Véase estética
anicónica e icónica 58, 140, 177
arte no representativo 67, 115, 240
como «atadura» 144, 157
como ser «ficticio» 139
de la causalidad 80
de la mente en los ídolos 181
de las dimensiones 246, 305
del tiempo 313
desdoblamiento de la 203, 213, 246
gráfica en contraposición con la lingüística 212
límites de la 169, 196, 307
y mímesis 143
y sinécdoque 213
restos 158, 160, 192
retrato 58, 68, 73, 85, 90, 140, 143
Reynolds, Joshua 89
Richardson, Mary. Véase Venus del espejo
Rigaud, Hyacinthe 65, 71
ritual. Véase ídolos
de aflicción (Turner) 62
de consagración de ídolos e imágenes 199
de desenvolver a Oro 157
y deberes específicos a cada casta 193, 195
Rivers, William H. 128

S

Sahlins, Marshall 148
Sartre, Jean-Paul 122
Saussure, Ferdinand de 57
Schier, Flint 57
Schürz, Alfred 174
semántica 36, 37
semiótica. Véase estética
sesgo de género 111
signo. Véanse estética; representació
arbitrario 57
natural 44, 58
símbolo. Véanse estética; represen
acciones simbólicas 179
interpretación simbólica en c
el enfoque orientado a la
representación simbólica 3
simetría 113, 114, 207, 208
sinécdoque 208, 214

Sinha, Jadunath 160, 161
sociología 42, 43, 171
Sperber, Dan 40
Steinen, Karl von den 212, 272
Steiner, Christopher B. 38
Strathern, Andrew 95
Strathern, Marilyn 113, 185, 186, 274
sustancia vital 192
Sutherland, Graham 85

T

Tahití 159
Tambiah, Stanley J. 143, 193, 194
tatuaje
análisis de los motivos marquesanos para el 272
como defensa del umbral del cuerpo 126, 130
como forma de «envoltura» 267
en la India 130
y muerte 245
Taussig, Michael 65, 141, 142, 143
tecnología del encanto 113
templo como cuerpo del ídolo 181, 194
teoría epicúrea 148, 151, 160, 161, 275, 279
teorías internalistas y externalistas de la mente 177
Thomas, Nicholas 39, 201, 215, 271, 307
Thompson, D'Arcy 217, 224, 251
tiempo
Kula como campo espaciotemporal 285
objetos de arte como encarnación de la temporalidad 281, 313
perspectiva antropológica sobre el 42, 304
y la cuarta dimensión de Duchamp 305
ti'i 155
tiki 246, 251, 269, 272
to'o 155
trampantojo 65, 78, 304
trampa, obra de arte como 106, 119
Trobriand. Véase Kula
Turner, Victor 62
Tylor, Sir James 39, 62, 164

U

u'u 263

V

Valéry, Paul 81
Van Gogh, Vincent 66
vau 230
Velázquez, Diego 99, 101
Venus del espejo 102
Vermeer, Johannes 106, 108, 109
víctima de sacrificio 98, 146
victoriano 121, 164
vírgenes abrideras 187
virtuosismo 204, 238, 264
visitante de galerías 68

W

Wagner, Roy 185, 308
Washburn, Dorothy K. y Crowe, Donald W. 119, 207, 217
Wilde, Oscar 66
Winch, Peter G. 170
Wittgenstein, Ludwig 170, 171

Z

zancos 259

Esta edición se terminó de imprimir
en el mes de junio de 2016
en Bibliográfika, de Voros S.A.,
Barzana 1263, Buenos Aires.
www.bibliografika.com